„Only Amiga Makes It Possible”
www.facebook.com/AmigaManiaMagazin

8. szám

Amiga MANIA

2014 december

DMP games interjú

Chaos Guns



Microcosm
Flipperológia
Aquaria, Payback
Mad Crash Racing

Amiga CD32
DCE SX32 PRO
Amiga programozás
Vampire 600, Gotek drive
WiFi klasszikus Amigákra

Joxelnoid duel edition


SPACEBAR
PODCAST
A galaxis egy eldugott szegletében található a Space Bar. Egy ősrégi és viharvert űrállomás, melynek három fős legénysége minden héten elrepít titeket a tudományos-fantasztikum végtelen világába. Szó lesz filmekről, sorozatokról, könyvekről vagy épp a legfrissebb tudományos hírekről. Dőljetek hátra és élvezzétek velünk ezt a fantasztikus utazást!
WWW.SPACEBARCAST.COM
TWITTER.COM/SPACEBARCAST
SPCEBARCAST@GMAIL.COM

Impresszum

Amiga Mania

Szerkesztőség

Alapító és Kiadó:
Gáspár Márton Imre *(Reynolds)*
reynolds@amiga.hu

Az Amiga Mania postacíme:
2310 Szigetszentmiklós, Melinda u. 2/C.

Társszerkesztő:
Soponyai Viktor *(DH1)*
dh1@amigaspirit.hu

Szerkesztőségi tagok:
Lázár Zoltán *(Lázi)*
Papp László *(Maverick)*
Kovács Zoltán *(Calhoun)*
Mári Zsolt *(ADSR)*
Hevesi József *(Hevő)*

Korrektor:
Sári Gábor *(sAGA)*

Laptervezés, borító és tördelés:
Soponyai Viktor *(DH1)*

Címlap:
Chaos Guns – DMP Games

Startup-sequence fotó:
Zgodzinski.com és DH1 montázs

A magazin megrendelhető a szerkesztőség postacímén vagy e-mail-ben:
amigamania@amigaspirit.hu

Commodore



AMIGA CD32

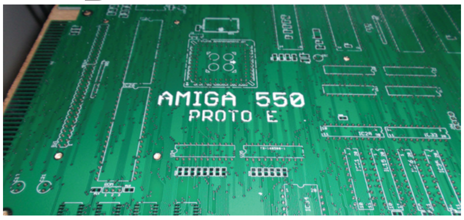
Tartalom

8. Startup-sequence : >

Eljött a nagy pillanat, már nyolcadik alkalommal köszöntünk minden kedves Olvasót! Úgy is mondhatnám, hogy már csak két (igen hosszú) lépés választ el bennünket a jubileumi tizedik megjelenéstől.
Amíg azonban odáig eljutunk, talán nem árt sorra venni, mi mindennel is igyekszünk szórakoztatni Benneteket. Ez alkalommal a CD32 lesz terítéken, ennek megfelelően a hardver bemutatása mellett a leginkább etalonnak számító játék, a Microcosm lesz kivesézve, stílusosan a harminckettedik oldalon. Elveszett kincsek után kutatva mi lehetne ugyancsak abszolút alkalomhoz illő, ha nem egy olyan játék, amely épp erre a meglehetősen hányatott sorsú modellre nem jelent meg?
Egy korábbi elképzelésünket borítjuk jelen számunkban, mivel ugyan nem szándékoztunk programozás-technikai rovatot indítani, kaptunk egy írást, amelyet úgy éreztük, mindenképp be kell soroljunk aktuális anyagaink közé, így mégis kaptok programozástechnikát az ünnepekre.
A korábban indult rovataink természetesen új tartalmakkal ismét fellelhetőek, így demókat elemzünk, kisebb hardver-módosításokról adunk tájékoztatót, illetve játék-ismertetőket, ajánlókat találhattok a cikkek között.
Szerencsére a házi fejlesztéseknek köszönhetően sorra jelennek meg kisebb-nagyobb újdonságok, így az A500-től a NextGen gépekig még mindig vannak újabb és újabb hírek, érdekességek, amikről beszámolhatunk, így biztos vagyok benne, ez alkalommal is tudunk olvasnivalóval szolgálni mindenkinek.
A közelgő téli hidegre való tekintettel egy megfelelő védőital és egy jól kiválasztott konfiguráció társaságában ne is várjatok tovább, lapozzatok hát bele a nyolcadik Amiga Mania magazinba. Jó szórakozást!

Reynolds

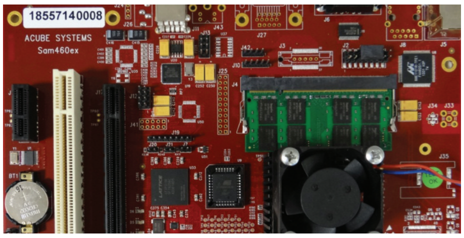
Amiga 550 PROTO E



Elkészült az Amiga 550 Proto alaplap E jelű, ötödik prototípusa! Kétévnyi kemény munka van benne! Reméljük megérjük a megvásárolható verzió kiadását is! A vas egy szabvány A500 házába építhető. A készítő pénz és alkatrészek formájában várja a továbblépéshez a támogatásotokat! Featurelista: IDE busz, 2 óraport, mini Zorro-II port Picasso-II grafikuskártyához, MasMP3 lejátszó, port, egy slot 68020, 68030 és 68040 turbókártyákhoz. ■

WEB LINK: http://www.amiga-digital.nl/

Samantha 460 CR



Az ACube online-boltjában megjelentek a régóta várt Sam460CR alaplapok. CR, mint Cost Reduced költség csökkentett. Az alaplapok vagy kész gépek még nem megvásárolhatók – mert az OS4.1 Final megjelenésére várnak. A most bejelentett Sam460CR 1,1GHz-s változata nettó 539 EUR-ba, míg az 1,0GHz-s változat 469 EUR-ért vásárolható majd meg. A CR változat nem tartalmaz alaplapi grafikusvezérlőt, hangchipet, SATA-vezérlőt és SATA-csatlakozókat sem. Ezeket PCI vagy PCI-Express kártyákkal lehet helyettesíteni. Ebből származik az *„olcsóbb ár”.* ■

WEB LINK: http://tinyurl.com/o39vksj

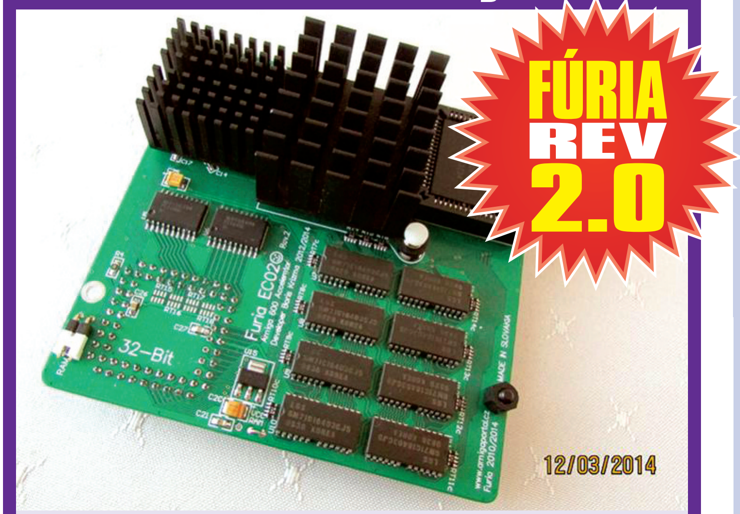
AmigaOS 4.1 Final



Jön az OS4.1 Final! Még 2014-ben. Az Amiga Future magazin szerint 29.95 EUR *(kb. 9200 Ft)* árban érkezik a dobozos, cédés update. Azt ígérik, hogy 4.2-ig most már az összes update ingyenes lesz *(mintha korábban is ez ígérték volna).* Ez egységesen minden AOS4.1 felhasználónak ennyibe fog kerülni. A végleges főverzót érdemes beszerezni, mivel az automata frissítőrendszer a későbbiek folyamán már csak a 4.1 Finalt fogja támogatni. További jó hír, hogy néhány olyan, korábban ígért hiánypótló funkció is belekerült ebbe a kiadásba, mint például a több tabos Shell ablak. A Final-hoz járni fog az ingyenes 1.0-ás HD Radeon driver, de az ezután következő Radeon frissítések fizetősek lesznek. ■

WEB LINK: http://tinyurl.com/kyaqfka

Jó a házsártos asszony aháznál



Nagy örömmel jelenjük, hogy elkészült ... hm ismerős ez a szöveg. Igen, előző számunkban jelentettük be a Fúria A600-as turbókártyát Boris Krizmától. Azóta megjelent a 2.0-ás verzió is belőle *(vagy túl gyors a fejlesztője, vagy mi jelenünk meg ritkábban a kelleténél ...).* A legújabb Fúria szintén EC020-as CPU-t kapott de ezúttal 33 MHz-est. A kártya tartalmaz egy 40 MHz-es Motorola MC68882-es FPU-t és 9,5 mega FastRAM-ot forrasztva. Mindez megspékelve PCMCIA barátsággal. A CPU felhúzható egészen 38 MHZ-ig (ezért a nagy hűtőborda), ShadowROM és MapROM képes, mely funkciók után az onboard memória mérete természetesen csökken. Gyorsítja az IDE műveleteket. Konfigurációs programmal állítgathatjuk a kártyát. Érdeklődjetek ezen a mailcímen: boboo@szm.sk. ■

WEB LINK: http://tinyurl.com/n2f5k6h

Újabb ACA turbókártya



Az új ACA turbókártya rendelhető az AmiKit-nél. Az ACA1233 turbókártya Amiga 1200-ban használható vagy ACA500 segítségével akár Amiga 500-ban is működhet. A SysInfo szerint a kártya 9,54 MIPS-et hoz, ami egy hajszálnyival jobb mint egy MK IV-es Blizzard 030/50-es eredménye.

A kártya tudáslistája:

- Teljes MC68030 CPU (MMU-val) 40 Mhz-en
- 128 MB RAM a kártyán (1 MB fenntartva a MapROM-nak)
- Opcionális valósidejű óra
- Jumperrel ki-be kapcsolható a kártya
- PCMCIA-barát
- Teljes WHDLoad kompatibilitás a játékoknál, demóknál

Ára: 190 euró ~ 61 500 Ft + posta. ACATune Utility lemezen +2 euró ■

WEB LINK: http://tinyurl.com/m5d9tko

AMIGAONE X5000

Bemutattak az októberi AmiWest kiállításon egy béta teszt alatt álló, a legújabb A-EON ppc-s alaplapot rejtő AmigaOne X5000-es konfigurációt. Az alaplapot is jegyző A-EON Technology Ltd. elmondta, hogy az X1000 sikere után egy újabb, potensebb, ugyanakkor olcsóbb alaplap és konfiguráció gyártása volt a cél. Ez lett a Nemo project.

Három új AmigaOne modell várható. Az X3500, az X5000 / 20 és az X5000 / 40. Mindegyik alapját a Cyrus+ alaplap képezi és három különböző CPU-t fognak használni a különféle A1 modellekben. Az X3500 lesz a legolcsóbb a P3041 CPU-val. Ez egy négymagos processzor 1,5 GHz-en. Várható ára 1400 angol font felett (kb. 550 000 Ft).

Az X5000 / 20 lett a béta teszt alaplap. A CPU egy P5020-as 2,0 GHz-en járatva. Az ára 1600 font felett lesz (kb. 630 000 Ft), közel azonos teljesítményű, mint most az X1000.

Az új trónkövetelő az X5000 / 40 lesz. A CPU a P5040, mely szintén egy négymagos CPU 2,4 GHz-en. Ára 2000 angol font felett várható (kb. 788 000 Ft). Sajnos nem tudni, mikor lesznek a rendszerek megvásárolhatók.

A várható featurelista:

- CPU: P3041 / P5020 / P5040 1,5 GHz - 2,4 GHz
- Co-processor: „Xena” Dual Core 500 MHz Xmos XCore XS1-L2 128 SDS 1× Xorro slot
- GFX: Radeon HD5000 feletti kártya
- Memória: 2× DDR3 SDRAM slot, 16 GB max.
- 6× USB 2.0
- 1× Gigabit Ethernet
- 2× PCIe ×16 slot (1×16 or 2×8)
- 2× PCIe ×1 slot, 2× PCI slot
- 2× RS-232, 1× ISerial
- 2× SATA 2 connectors
- 1× MircoSD – Bios



WEB LINK: http://tinyurl.com/ofolamz

RapidRoad USB vezérlő

Az Individual Computers bejelentette új, nagy sebességű USB kontrollerét, amely a Classic modelleket célozta megy egy olyan hiánypótló kiegészítővel, ami évek óta nem elérhető. A kártya sebességre felveszi a versenyt az eddig legjobbnak tartott Denebbel is, a Poseidon USB stack segítségével pedig a 7MB/s adatátvitelre is képes. A kisebb gépekben előforduló óraportos időzítési probléma is megoldott a kártya használata során, így nagyobb adatmennyiségek másolásakor is megbízhatóan operál a modul. Három különböző verzióban elérhető az Amigás dealer-eknél.

http://tinyurl.com/nlqccdr

Decelerator 4030

Egy érdekes házi projekt, amelynek lényege egy 030-as CPU kártya megalkotása, hogy kiváltható legyen a 3630-as (feltéve ha van még, akinek akad ilyen kártyája.) A nyílt forrású hardver mögött az a logika rejlik, hogy valódi CPU-val legyen kiváltva egy legegyszerűbben kivitelezhető design segítségével a meglévő/működésképtelen hardver. Az egyszerűség jegyében tehát a kártya nem tartalmaz egyebet, mint a CPU-t és 8/16 MB memóriát. A fejlesztők saját bevallásuk szerint szeretnék kiismerni alaposan a lehetőségeket, aztán szóba jöhet a nagyobb teljesítményű CPU-k alkalmazása is.

http://tinyurl.com/nu9ls9e

Kék lepke három hét

Megjelent a MorphOS 3.7. Az aktuális kiadás nem tartalmaz egetverő újdonságokat, leginkább csak a 3.6-ban fellelt hibákat orvosolja. Többek között frissült az R200 és R300-as library is, melyek a ATI ilyen sorozatú grafikus chipjeinek kezelésért felel. A MUI is kigyomlálásra került. Ajánlott minden MOS felhasználónak a telepítése, a stabilabb működés miatt. Beszerezhető, letölthető a szokott helyről, ISO formátumban.

http://www.morphos-team.net/downloads

Commodore Amiga: a visual Commpendium



A nagy sikerű C64-ről szóló *„Commodore 64: a visual Commpendium”* című művészeti album után itt az Amiga verzió! Kickstarteren indult útjára 2014. október 13-án. Az előirányzott összeg minimum 25 000 font volt. Egy nap alatt közel 10 000 fonttal át is lépte a minimum határt a kampány, majd át is lépte azt így a plusz összegekért cserébe egy csomó bónusz is elérhetővé vált. Tehát a könyv szerencsére bővített tartalommal kerül kiadásra.

Miről is van szó? Ez egy művészeti *„lexikon”*, mely 264 oldalon keresztül mutatja be az Amigára, Amigával készült legszebb pixelrajzokat, a létező legjobb minőségű nyomdatechnológiával előállítva és tálalva azt. 28 napig lehetett a támogatásokat befizetni. A projectet inditó Sam Dyer a Funstock retró játékokkal foglalkozó kiadó támogatásával 25000 angol fontot kért a rajongóktól. A befolyt pénz végül 129000 angol fontnál érte el a csúcsot. Ez kicsivel több mint 50 millió forint. A Kickstarter projectek lényege, hogy a kért összeg feletti teljesítés esetén több extra opciót is életbe léptet a kampányindító. A 104 ezer fontos átlépés azt jelenti, hogy a könyv plusz 64 oldalnyi extra képet kap! Tehát több mint 328 oldalas lesz! Tömör gyönyör! Kapunk a 64 oldalon felül öt vezető Amigás pixel-grafikus művésszel készült egyenként minimum 500 szavas interjút, bemutatva különkülön a legszebb munkáikat.

Ezen felül egyéb extrákat is kaphatunk a támogatásunk mértékétől függően, például exkluzív dobozos Putty Squad játékot, dedikált könyvet, Amigás tollat, Amigás zenéket feldolgozó audiócédét, plakátot, képeslapokat, miegymást.

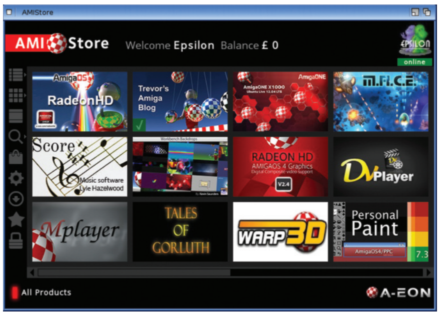
Ha nem küldtél támogatást ne ijedj meg, a kiadvány külön is megrendelhető a kiadótól 30 fontos áron *(plusz posta)*.

WEB LINK:

http://tinyurl.com/pkck463

AMI Store

Az Amiga mint platform köztudomásúlag hosszú évekkel megelőzte vetélytársait az Aminet révén, amely mindenki számára egységes felületet (www és ftp) biztosított, hogy produktuma megfelelően széles körben terjedhessen és hozza meg a kellő hírnevet valamint elismerést. Jó, tudom, hogy a BBS-ek halmaza régebbi, de ne feledjük, hogy egyrészt azok nem világméretűek voltak, másrészt nem biztosítottak átjárhatóságot, az ismert technikai korlátok miatt.



De kanyarodjunk vissza az Aminetre. Ez a megoldás a 90-es években, az internet széleskörű, robbanásszerű terjedésével erősödött meg igazán és elképesztő mennyiségű program, zene, grafika és animáció gyűlt össze, a fan-made anyagoktól a komoly, kereskedelmi termékek demójáig egyaránt. Ennek (is) egyfajta újraértelmezése az AmiStore.

Az AmiStore lényege, hogy a felhasználók egy közös felületen lehetőséget kapnak számos, fejlesztést, vagy annak támogatását elérni és elérhetővé tenni, de a rendszer sokrétűségére jellemző hogy akár közösség-építésre vagy a játszott játékaink rekordpontszámainak megosztására is lehetőséget ad. Ennek érdekében az elérést egy Classic és OS4 rendszerekre fejlesztett frontend biztosítja, ami már most letölthető. Jelenleg ugyan még béta állapotú, de remélhetőleg rövid időn belül érkezik a végleges verzió is. Minthogy kipróbálni még nem volt alkalmam a 68K változatot, így ennek erőforrás-igényéről nem tudok nyilatkozni

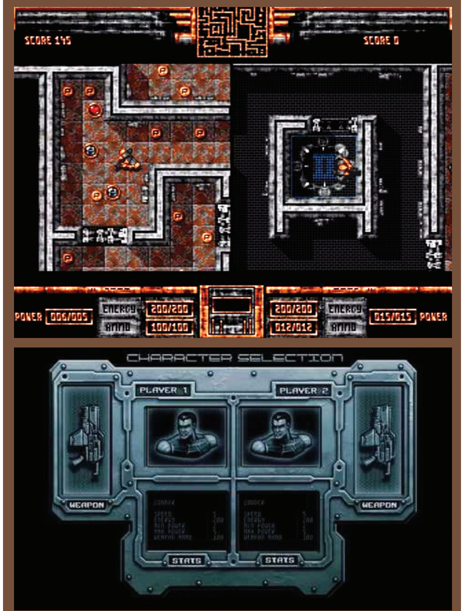
A program eredete egyébként az A-Eon alapítójának, Trevor Dickinson-nak az elképzeléseire építkezik. Ahogy saját maga nyilatkozta, 2004-ben, első nextgen gépe vásárlásakor határozta el, hogy kellene valamilyen formában támogatni az Amiga fejlesztéseket, ekkor kezdett el az AmigaBounty-n keresztül támogatni különböző projekteket. Elképzeléseit azonban nem támogatta maradéktalanul az AB rendszere, ezért elkezdte kidolgozni a most már amiStore néven ismertté vált környezetet, amely segít(het) áthidalni a fejlesztők és végfelhasználók közötti távolságot, kapcsolatot teremtve a felhasználók között is egyes funkciói révén. Végül, közel tíz évnyi várakozás, tervezés és felkészülés végeredményeként tehát elérhető ez a felület. A kliens lehetőséget biztosít programok letöltésére, hírek olvasására, direkt kommunikációra a fejleszőkkel, sőt, akár a játékokban elért pontszámaink is rögzíthetőek egy internetes adatbázisban,

Szerény véleményem szerint remek ötlet, azonban had legyek kicsit szkeptikus. Nagyszabású terv, azonban kérdéses, hogy az Amiga megmaradt felhasználói bázisa elég erős és aktív, hogy kihasználjon minden lehetséges feature-t amivel a fejlesztők felvértezik. Mindenesetre idővel megérkezik a megfelelő válasz erre a kérdésre is. Az alapkoncepció remek, a kivitelezés megfelelő, remélhetőleg beváltja a hozzá fűzött reményeket.

WEB LINK:

www.amistore.net

A hitehagyott visszatért



Még 1993-ban Wayne Ash Worthart és barátja úgy döntött, hogy a PD játékként készítenek az Alien Breed mintájára egy osztott képernyős scrollozó shooter játékot AMOS-ban. Sajnos technikai és egyéb problémák miatt csak egy Deathmatch verzió került kiadásra. Wayne most látta elérkezettnek az időt, hogy elkészítse a 21 éve félbehagyott játékot. Renegades Deluxe néven teljesen felújította a 93-as elődöt. Újrarajzolta, kiegészítette, csinosította. Új térképek készültek, új pályazenék, és minden ami fontos két játékos osztott képernyős módban való küzdelméhez! Három év kemény munkája után az Amiga tulajdonosok immár egy teljesen új játékkal játszhatnak, amely visszahozza az Alien Breed érzést!

WEB LINK:

http://tinyurl.com/oqujkmd

Dolgok amiket eddig nem tudtál az Amigáról

Amiga nem csak a filmekben szerepelt, hanem filmek is készültek a segítségével. Így például a „Babylon 5” első évadát Amiga 2000-esekkel, Fusion Forty 040-es processzorkártyák hathatós támogatásával, gépenként 32 mega RAM mellett, Lightwave / Toaster rendszerekkel készítették. Huszonnégy gép volt, ebből 16 csak renderelt, a többi az animációk összeállításában segédkezett vagy grafikus munkaállomás volt. A képkockákat egy 12 gigabyteos 486-osokból álló fájlszerverre mentették ki Novell hálózaton keresztül. A munka lassan haladt. A főcímanimációt 5 nap alatt rendereltek csak le. Ezután kértek segítséget a készítők a NewTektől. Ekkor vetették be a híres Screamert is (4 db MIPS R4400 CPU / 150 MHz, lapkánként 64 MB RAM amit egy 040-es NewTekes Amiga vezérelt). Sok optimalizációt javasoltak, mutattak a stábnak. Így a főcím már csak 30 percig renderelődött.

Free MegaballAGA

Az Amigás fallabda játékok képzeletbeli trónjára talán a Megaball ülhetne. Kiváló játék, szép grafika, színes téglák, tökeletes játékmenet, röccenés- és akadásmentes scroll, szuper hangok. ECS gépeken is hozza a maximumot, de AGA vas esetén a chipsetben rejlő pluszt is kihasználja. Teheti ezt annál is inkább, mert az egész kód assemblyben készült. Az eddig shareware státuszú játék mostantól ingyen letölthető és játszható!



http://www.almackey.com/#MegaBall

COMMODORE

Az első 32 bites, otthoni játékkonzol

Ez az időszak már a Commodore hattyúdala volt. Az utolsó rúgások a már régóta vergődő, patinás és legendás cégtől. Miután a cégvezetés és a pénzügyekért felelős vezetők a csőd szélére juttatták az ipari óriást, úgy látták, hogy minden egyéb gyártást (Commodore 64 és társai vonal, Commodore PC-k stb.), fejlesztést leállítanak és az Amiga hírnevére támaszkodva próbálják megmenteni ami még megmaradt a vállalatból. Így 1993 szeptemberében piacra dobták az első 32 bites játékkonzolt, a CD meghajtóval érkező Commodore Amiga CD32-t.


A CD32 bemutatóján pózolt David Pleasance és Chris Evans



Grafika: Zgodzinski

Az akkor egyre erőteljesebbé váló konzolpiacra való betöréssel kísérleteztek. Mivel a fejlesztési potenciál és a hozzá szükséges pénz már nem állt rendelkezésre, a meglévő „LEGO"-ból kellett építkezniük. Adott volt az A1200, már volt szoftveres CD-ROM támogatás kísérleti jelleggel az Amiga OS-ben, tehát egy konzol építését rendelték el. Akkor a piacon a SEGA MegaDrive (Genesis) és a NINTENDO (SuperNES) konzolok vívtak harcot. Az AGA architektúrára épülő Amigák erősebb hardverek voltak, mint ezek a korábbi tervezésű konzolok. Logikus döntés volt a piac megostromlása. Az ezerkettest egy új, kibővített 3.1-es alapú ROM-mal (CD-ROM kezelés, csodálatos menürendszer, CD-lejátszó funkciók), egy kétszeres sebességű CD-ROM olvasóval (300 KB/s) és egy belső 1 K-s Flash ROM tárolóval (a játékállások elmentéséhez) vértezték fel a konzolháborúban.

Mindamellett, hogy nagy a hasonlóság az Amiga 1200-vel, a CD32 alaplapja kisebb méretű. Csak a televízióhoz csatlakoztatáshoz szükséges audió és videó portok maradtak meg a gép hátulján. Baloldalra került egy-egy egér és joy port, egy billentyűzet csatlakozó és a főkapcsoló gombja. Ezen főkapcsoló miatt a korábbi Amiga tápegységek nem használhatóak, ezért a csatlakozója is más formájú a véletlen (be)dugások :) elkerülése végett.

Az AGA lapkakészlet egy AKIKO nevű chippel bővült. Tartalmazza a CD-ROM vezérlőt, képes Chunky to Planar konverzió elvégzésére is (a „Chunky" és „Planar" elnevezések két különböző képszervezési eljárást jelölnek) ezzel gyorsítva az akkoriban a PC-s játékoknál elterjedő eljárást (nemigen váltotta be a hozzá fűzött reményeket, kutyafuttában előkészített tervezés volt).

Floppy drive helyett a gép tetején, a baloldalon kapott helyet egy felnyitható csapóajtó alatt a CD-ROM meghajtó. Alapállapotban egyszeres sebességgel működött, szoftveresen átkapcsolható dupla (2×) sebességre. A beépített SONY drive nagyon jó minőségű volt. A CD32 alkalmas szabvány audió-CD lejátszására. Akkoriban a 10 legjobb audió CD lejátszó között tartották számon a CD32-t. A felső rész jobb első részén táborozik egy fülhallgató kimenet, egy hangerő szabályozó, a nagyméretű, a házba simuló RESET gomb és a gép működését visszajelző led-kijelzők. A gép menürendszerét a Defender of the Crown című játék grafikáját is jegyző Jim D. Sachs készítette. Bővebb információk erről a XX. oldalon lévő Pixel Mánia cikkünkben olvashattok.

A gép jobb hátsó részén, egy takarólemez alatt megbújó csatlakozó 182 tűvel várja a későbbre tervezett bővítőket. Sajnos ezekből elég kevés készült. Megemlítendő a Commodore UK által fejlesztett MPEG modul, amellyel a korai VideoCD-ket lehetett megnézni. Igen ritka kiegészítő, az aukciós portálokon aranyárban mérik. Ez volt az egyetlen Commodore féle kiegészítő a konzolhoz. Külső fejlesztőktől láttak napvilágot olyan összetett bővítők is, amellyel teljes értékű, bővített Amiga 1200-assá alakíthattuk a CD-meghajtós rokont.

A konzol irányítását egy kábeles csatlakozású, 7 gombos kontroller segítségével végezhettük. Nem túl ergonómikus, de ellátta a feladatát. Természetesen bármilyen Amigához jó joysticket is csatlakoztathatunk a masinához. Ugyanígy egeret és billentyűzetet is köthetünk rá, hiszen billentyűzetcsatoló is helyet kapott az alaplapon.

Az Egyesült Királyságban, az 1993–94-es években a CD32 birtokolta a CD-ROM piac több mint 50%-át. Túlszárnyalva olyan versenytársakat, mint például a Sega Mega CD, Philips CD-i, sőt, még a PC-t is.

Sajnos későn jött a CD32, hogy megmentse a Commodore-t a csődtől. Hivatalosan csak Nyugat Európában és Kanadában mutatták be. Az Egyesült Államokban is piacra akarták dobni, de egy meg nem fizetett szabadalmi jogdíj miatt az egyik amerikai szövetségi bíróság megtiltotta a Commodore-nak, hogy termékeit az USA-ba szállítsa. A Fülöp Szigeteken lévő gyárban egy raktárt építettek fel a CD32 Egyesült Államokbeli premierjére, de lehetetlenné vált e konzolok eladása a tartozások kifizetéséig. A Commodore ezt követően nem sokkal csődöt jelentett, így a CD32 hivatalosan soha nem került boltokba az USA-ban.



A Full Motion Video (FMV) mpeg modul

Kevés, direkt CD32-re készült játék látott napvilágot. A konzol általános szoftverkínálata nagyrészt olyan címekből állt, amelyek jóval korábban már megjelentek A500-ra vagy A1200-re. A kiadók kifizetődőbbnek látták az ún. „shovelware" fejlesztéseket. Ez azt jelentette, hogy régebbi játékokat ellátták intro animációval, CD minőségű zenével, rosszabb esetben a floppy verziót tették csak fel a CD-re, változtatások nélkül. A csőd miatt a fejlesztők idejekorán elpártoltak a platformtól. Nem volt ideje kiteljesedni.

Mindezek ellenére a konzolnak nagyszámú rajongótábora alakult ki, és egyes elemzések szerint, ha még 200 000 darab konzolt sikerült volna a Commodore-nak értékesíteni, akkor elkerülhették volna a csődöt. A CD32 képes a legtöbb Amiga CDTV-re fejlesztett szoftver futtatására. **dh1**

AMIGA CD32™

Commodore Amiga CD32 adattábla

Tulajdonság	Specifikáció
Processzor:	Motorola 68EC020 14,32 MHz (NTSC), vagy 14,18 MHz (PAL)
Busz sebesség:	14 MHz
FPU	Nincs
RAM:	2 MB Amiga „chip" RAM Bővíthető további: ▪ 8 MB CPU frissítés nélkül ▪ 64 MB turbókártyán CPU frissítéssel
ROM:	▪ 1 MB Kickstart ROM CD32 firmware ▪ 1 kB nem felejtő flash memória a játékmentések számára
Chipset:	▪ Advanced Graphics Architecture (AGA) ▪ További Akiko chip (CD-ROM vezérlő és chunky-planar konverziók)
Videó:	Színpaletta: ▪ 24-bites színpaletta (16,8 millió szín) max. 256 szín a képernyőn (indexelt módban) ▪ 262 144 szín a képernyőn (HAM-8 módban) Felbontás: ▪ 320 × 200 1280 × 400 i (NTSC) ▪ 320 × 256 1280 × 512i (PAL) ▪ 640 × 480 (VGA), 800 × 600i, 1024 × 768i Vízszintes letapogatás sebessége 15,60–31,44 kHz Függőleges frissítési ráta 50–72 Hz

Tulajdonság	Specifikáció
Belső tároló:	Dupla sebesség (300 kB/s) CD-ROM meghajtó (MKE által szabadalmaztatott vezérlő)
Hang:	▪ 4 × 8-bit PCM csatorna (2 sztereó csatorna) ▪ 28–56 kHz maximális DMA mintavételi ráta (függ a videó mód használatától)
Hordozható adattároló:	ISO 9660: level 2, mode 1 CD-ROM lemezek, Rock Ridge és Joliet kiterjesztésű lemezek nem kompatibilisek a konzollal. A CD32 képes a hagyományos audió CD-k lejátszására.
Bemeneti / kimeneti portok:	▪ S-Video kimenet (4-pin mini-DIN) ▪ Kompozit video kimenet (RCA) ▪ RF audio / video kimenet (RCA) ▪ Audió ki (2 × RCA és 3,5 mm-es sztereó jack) ▪ Billentyűzet (6-pin mini-DIN) 2 × egér / Gamepad port (DE9) ▪ RS-232 soros port AUX (6-pin mini-DIN)
Bővítőhelyek:	182 tűs csatlakozó bővítés hivatalos MPEG dekóder modul vagy harmadik féltől SX-1 és az SX32 kiegészítő kártyák
Operációs rendszer:	AmigaOS 3.1 (Kickstart 3.1 és CD32 firmware)
Más:	7 gombos kontroller





Az elbűvőlt vezérlő

Commodore Amiga CD32 kontroller

Egy különleges Amiga modell különleges kontrollerrel. Ez alkalommal rendhagyóak leszünk, és a CD32 ismertetése alkalmából az ahhoz tervezett és gyártott, egyetlen Amiga logóval ellátott irányítót vesszük alaposabban szemügyre. Az egyetlen olyan irányító a CD32-é, amely nemcsak kettő, de fél tucat különböző *„tűzgombbal"* szerelve a mai kor követelményeihez is remekül illeszkedve kötötte össze a régmúltat és az új generációs eszközök világát.

Mielőtt bárki kifogásolná, hogy van ugyebár a CDTV-nek is saját irányítója, szeretném leszögezni, hogy egyrészt az nem rendelkezik Amiga felirattal, másrészt az csak a CDTV-vel működik, s végül a CD32 inkább játékkonzol, a CDTV pedig multimédiás egység, set-top-box, vagy CD-lejátszóba oltott számítógép. De ott tartunk, hogy CD32 kontroller. Annak idején a gép megjelenésekor álmodták meg ezt a készséget, kihasználandó a tervezett konzol *„arcade"* mivoltát.



Bár a CD32 rendelkezik Aux porttal, amire A4000 billentyűzet köthető, azért tudvalévő, hogy minden, eredetileg CD32-re megjelent játék csak és kizárólag a kontroller segítségével működtethető, csak a különböző házilag tákolt Amiga játékok és alkalmazások igénylik a billentyűzet meglétét. Az irányító formája... Hát, fogalmazzunk úgy, meglehetősen egyedi. Ha valaki elé letesszük az asztalra, aki még sosem játszott ilyennel, az esetek túlnyomó többségében biztos, hogy fordítva fogja meg, mint kellene. A lapított, patkó alakú forma elsőre kicsit megtévesztő, de kis tapasztalás után meglepően jól illeszkedik a kézbe. Ami nem elhanyagolható szempont, az a vezeték hossza, amivel a géphez csatlakoztathatjuk, példásan sok madzag áll rendelkezésre, hogy kellő kényelembe helyezve magunkat szemezgessünk a gépre megjelent programok tucatjaiból.

Az irányító, felépítését tekintve hozza a kor megszokott sémáját. A bal oldalon egy 8 irányba billenő keresztgomb van, jobb oldalt négy, különböző színű funkciógomb, középen egy gumi anyagú Start/Stop, az eszköz elején pedig két extra gomb található. A programokban általában meghatározott feladatok vannak hozzárendelve ezek mindegyikéhez, illetve audio CD lejátszásakor egy-egy indító, léptető, megállító stb. funkció érhető el. A gombok jól reagálnak, és alapvetően minden kapcsoló jól kézre áll, kényelmesen használható. Ami az eszköz hibájának felróható, az a viszonylag gyenge minőség.

A keresztgombra egy öntapadó gumifelület illeszthető (volt, a gyártást követően), ami nem minden esetben volt *„automatikusan"* illesztve, azt többnyire a vásárlónak kellett elvégeznie. Ha megvolt a csomagban. A használatával megvolt a keresztgomb kényelme, anélkül a kör alakú gombon kialakított 4 kis pozícionáló pont egy idő után kellemetlenné tudta tenni a használatot.

Ugyanennek a gombnak a problémája, hogy a műanyag házalásban az elforgását megakadályozandó, két tű vékonyságú műanyag pöcök lett kialakítva, amik intenzív használat esetén rövid időn belül letörtek, megnehezítve a korrekt irányítást. Ha pedig vesszük a fáradságot és szétbontjuk a kontrollert, meglepően egyszerű, már-már gagyi minőségű elektronikai megoldásokat találunk a burkolat alatt. Mindezek ellenére ez egy jópofa cucc, és beszerzésre érdemes, bár meglehetősen keveset találni manapság bármilyen fórumon. Nagy előnye, hogy bármilyen Amiga modellel működik, amin van 9 tűs joy port.

Reynolds



A vaskarika fából

DCE SX32 Pro processzorkártya

Az Amiga számítógépek a legelső generációk tervezésekor a befektetők megnyugtatása érdekében játékkonzolként voltak kezelve, amelyeket lehet számítógéppé bővítve komolyabb feladatokra is bevetni. Ehhez képest köztudott, hogy a konzolpiac összeomlása miatt, szerencsére a legelső Amiga modell is mint számítógép hagyta el a tervezőasztalt és a gyártósorokat. A CD32-vel azonban a kör bezárult, a Commodore is megjelent a piac és a vásárlók igényeinek megfelelő Amiga modellel, amely egy játékgép, amely nem mellesleg számítógéppé is alakítható.

Bár az alap hardver önmagában hozza amit egy standard A1200 modell, olyan sallangokat, mint billentyűzet, floppy, memóriabővítés, vagy HDD meghajtó nem képes azonnal lekezelni. Kellő körültekintésre vall, hogy a tervezők ellátták az alaplapot egy élcsatlakozóval, amely segítségével valóban megoldható, hogy minden lényeges periféria bevethető legyen egy CD32 alapú rendszer esetén is.

Több kiegészítő modul látott napvilágot, ilyen az SX-1, a CD32 Gaming System és a DCE által gyártott SX32 Pro. Ez utóbbi az az eszköz, amivel a leginkább feldobhatjuk a CD32 képességeit, lévén minden főbb funkciót ellát, amire csak szükségünk lehet egy asztali rendszer használata során. A bővítés két fő részből áll, a főpanel tartalmazza a CPU-t, a memóriabővítő slot-ot, a négy csavar segítségével rögzíthető 2,5"-os HDD 44 tűs csatlakozóját és a szükséges logikai áramköröket, illetve a pakk része még egy második panel, amely egyrészt összeköti az SX32-t a CD32 alaplapjával, másrészt a különböző külső eszközök számára biztosít csatlakozási pontokat. Ezáltal lehetőség van külső drive, soros/párhuzamos port, 23 pólusú Amiga video és 15 tűs VGA kimenet használatára.

A bővítő paramétereiről annyit érdemes tudni, hogy EC030 ill. teljes 030-as processzorral szerelten kerültek a boltokba, előbbi 40MHz-es volt, utóbbi 50 és ez MMU-t is tartalmazott, opcionálisan kérhető volt FPU ami 25 vagy 50 MHz-en ketyeghetett és a maximális memória, amit le tudott kezelni a rendszer, 64 MB-volt, amit egy ram slot-ba kerülhetett, a fizikai hely hiánya miatt.

Az IDE csatlakozó a dokumentáció szerint bufferelt és DMA-s, így az adatátvitel sebessége elérheti a 4 MB/sec körüli értéket is.

Fontos a bővítővel kapcsolatosan, hogy a praktikum legalább annyira fontos volt, mint a sokoldalúság, így a számos kiegészítés, amit biztosít, más termékekkel szemben az alap CD32 házaláson belül marad. Ez két fontos tényezőt jelent a használatot illetően, egyrészt a CD32 háza nem futball-stadion méretű, így a termelődő hő távozása nem valami kedvezően valósulhat meg, a másik problémát a csatlakoztatást ellátó dupla élcsatlakozós megoldás jelenti, amely az egy szem csavarral történő rögzítés ellenére is instabil kapcsolatot ad. E két tényező együttesen sajnos meg is tudja keseríteni a mindennapi használatot, lévén a gép a legváratlanabb esetekben térdelhet le. A disszipációs terhelést talán csökkenteni tudja ha HDD helyett manapság divatos megoldásként CF kártyát használunk, illetve ennek a háttértárnak további előnye, hogy mechanikus alkatrészek hiányában vélhetően a csatlakozási stabilitás sem romlik, ami által kedvezőbb stabilitás érhető el.



DCE SX32 PRO

- 68030 @ 25 / 50 MHz, PGA opcionálisan 68882 @ 25 / 50 MHz, PGA
- egy 72 tűs SIMM memóriafoglalat, max. 64 MB RAM
- soros DB25 csatlakozó
- Centronics, RS232 párhuzamos port
- külső floppy port, DB23
- video port, DB23, analóg RGB
- VGA port, HD15, analóg RGB
- belső 44 tűs IDE csatlakozó
- pufferelt IDE interface
- DMA támogatás az Akiko chip-en keresztűl
- a soros, párhuzamos és floppy port két alaplapi CIA chip-el támogatva
- szabvány szerelési lyukak a 2.5" merevlemezhez
- legfeljebb három floppy meghajtót kezel
- akkumulátoros óra
- lekapcsolható a kártya



Két további problémával kell számolnunk egy ilyen CD32-höz gyártott bővítő esetén, nevezetesen, hogy minden kiegészítő meglehetősen kis szériában készült, így vagy nehezen beszerezhető, vagy irreálisan magas árat kell megadni érte.

Reynolds

Wifi klasszik Amigákon

Csiholjunk netet PCMCIA-s gépeinkre

Minden Amigás előbb utóbb szembesül azzal, hogy internetet, hálózatot kellene a gép alá adni. Miért? Mert jó lenne ADF-eket vadászni vele. Megoldódna a fájlok géprejuttatásának problémája. Böngészhetjük az Aminetet és a mai napig élő és viruló Amigás fórumokat, weboldalakat. Mi ezzel a baj? Csak annyi, hogy alaphelyzetben egyik Amigát sem készítették fel hálózat fogadására hardveresen. Nincs ethernet csatlakozó az alaplapon, nincs wifi kártya illesztési lehetőség. Ezzel is adós maradt a Commodore? Vagy talán mégsem?

Semmit nem tett a Commodore az Amiga 1000 megjelenése után, hogy az Amiga franchise naprakész hardvereket nyújtson a felhasználóknak, vásárlóknak. Inkább csak elvettek belőle, minthogy hozzáadtak volna. S mégis az alap Amiga koncepció volt annyira jó, hogy még a Commodore sem tudta elrontani bármennyire is igyekezett a cégvezetés.

A nagydobozos gépekben csak Zorro vagy más kompatibilis buszrendszerhez illesztett hálókártyával van lehetőségünk hálózatot adni a rendszernek. Ezek a kártyák már fénykorukban is igen drágák voltak így nem kapkodtak érte az emberek és kis példányszámban készültek (otthoni netezésre pedig akkoriban modemeket használtunk telefonvonalakon), emiatt ma ritkák mint a fehér hollók és az aktuális áruk többszöröse is lehet a réginek. Sajnos azonban itt más lehetőségünk nincs a nethasználatra. Szerencsére valamelyik Commodore mérnök sikeresen becsempészte az akkor induló PCMCIA szabvány csatlakozóját az új Amiga 600 és Amiga 1200 gépekbe. Hihetetelenül jó döntés volt, hiszen manapság a két gép túlélését ez a port is segíti. Miért? Erre a portra számtalan ma még modernnek nevezhető perifériát kapcsolhatunk. Igen! Többek között hálózati kártyát is. Ethernet kártya a PCMCIA portban már régóta használt feature volt ezen gépeknél, de a WiFi hálózatikártyák használatát a legutóbbi Prism2v2-es driver tette lehetővé. Ezen meghajtóprogram már támogatja a prism chipsetes wireless kártyákat is és a WPA / WPA2 biztonságot ismerő WiFi routereket.

A nethez szükségünk lesz egy kompatibilis hálókártyára is. A legjobb a Lucent Technologies, Orinoco Gold márkájú, e-bay-ről rendelhető típusa, mely egy 11 Mbit/s-ra képes cucc *(csak 5V-os 16 bites kártyák jók a két Amigóba, tehát a PowerBookokba jó NetgearWG511T nem jó A600/1200-be)*. A Prism2v2 driver doksija felsorol még pár kompatibilis eszközt.

Nézzük a telepítés menetét Amiga OS 3.9 alá A600/1200 gépek esetén. Helyezzük a kártyát a gépbe és kapcsoljuk be a vasat. Mivel még nincs netünk, ekkor a szükséges fájlok letöltését és gépre juttatását pl. CF kártya segítségével oldjuk meg!

Töltsük le az Aminetről a Prism2v2 meghajtót. Figyelem, ne a sima 2-est, hanem a legfrissebb dátumú 2v2 verziót! Csak ez jó! A telepítés nem bonyolult. Az installer mindent elvégez helyettünk, nekünk csak a wifi routerhez való hozzáférés adatait kell biztosítanunk. Első kérdés, *„What is your main network's name (SSID)?"* – ***1. kép***, a wifi hálózatunk neve után érdeklődik a drága, meg kell adnunk, hogy tudja melyik routerre kapcsolódjon. Ezen SSID megadása után ő már szépen megtalálja a megfelelő routert. Második kérdés: *„What is your main network's WPA passphrase?"* – ***2. kép,*** ez nem más mint a wifi jelszavunk. Adjuk meg ezt is. Ezek után generál *(Generating key...)* egy a router beállításainak megfelelő biztonsági kulcsot. Majd kész is a telepítés. Minden a helyére került az user-startup pedig kapott egy plusz sort mely a WirelessManager nevű parancssoros tool segítségével a bootolási folyamat alatt inicializálja a wifikártyát és megtalálja a megfelelő SSID néven és jelszóval ellátott hálózati hozzáférésünket. Fontos, hogy a wifi kártya már a gépben legyen. A sikeres kapcsolódást a wifi kártya visszajelző ledjének folyamatos világítása is jelzi. Jó munkát végeztünk.

Amiga OS 3.9 alatt a rendszer részét képezi a Genesis nevezetű TCP/IP stack. De használhatunk Miamit vagy Roadshow-t is. Kinek melyik stack tetszik.

Amiga OS 3.9 alatt érdemes feltenni a két hivatalos BoingBag (1, 2) javítócsomagot és a két nem hivatalos, de nagyszerű kiegészítő BoingBaget (3, 4) is.

A Genesis egy varázsló segítségével *(GenesisWizardRA)* vezet végig minket a net tcp/ip-sítése során. A Connection type lapon választanunk kell a hálózat típust. Természetesen a *„Network"* választandó esetünkben – ***3. kép***. Katt a *„Next"* gombra. A következő lapon az eszközt kell kiválasztanunk amelyen keresztül a hálózatot el szeretnénk érni. A Prism2v2 driver már telepítette a *prism2.device*-ot a *DEVS:Networks/* folderbe. Nekünk csak ki kell választanunk – ***4. kép***. Az egységszám nulla (Unit: 0). A soron következő oldalon egy más típusú hálókártya típus a SANA II-es eszközök beállítására kérdez rá. A mi kártyánk nem ilyen, válasszuk a *„No"* pontot – ***5. kép***.

A varázsló következő kérdése az IP címre vonatkozik. *„No"* esetén DHCP-t próbál meg alkalmazni, *„Yes"* választásakor – ***6. kép*** –, manuálisan állíthatjuk be a gép IP címét, a netmaskot és a router IP címét – ***7. kép***. Next után névszerver és domain beállításokat tehetjük meg, ha van ilyenünk. Kész is a konfigurálás. *„Done"* gombra elmenti a beállításainkat.

A GenesisRA futtatásával egy statusz ablakot kapunk ahol a hálózat állapotát követhetjük nyomon. Értelemszerűen az *„Online"* gombra kattintva leszünk Onlányok, vagyis kapcsolódva a hálózathoz. A State oszlopban a fekete led zöldre vált, ha minden rendben ment – ***8. kép***.

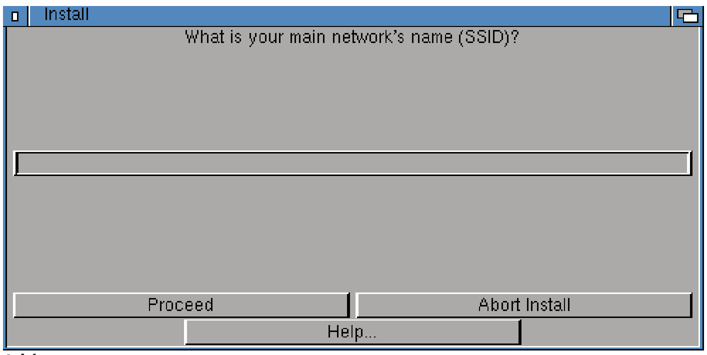
Hogy milyen böngészőt használunk az tőlünk függ csak. Vagy a natív régi barát iBrowse 2.4, vagy a legutolsó AWeb APL 3.5 Lite, esetleg a NetSurf aktuális 68k verzióját.

Ajánlott az AWeb, mert kicsit gyorsabb grafkártya nélküli rendszereken mint az IB2.4. Viszont érdemes installálni az AmiSSL V3.6-ot is mindkettőhöz. – ***9–10. kép***. Szintén beszerezhető az Aminetről!

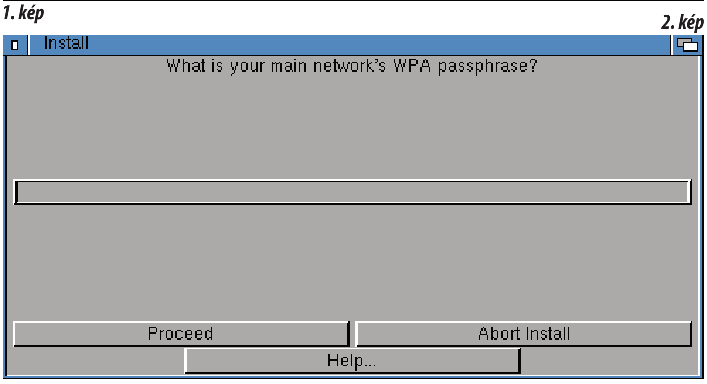
Az Amineten fellelhető AWeb APL friss verziója tartalmaz egy hibát – ***11. kép***. Mégpedig azt, hogy feltételezi a gépben lévő cpu-ról, hogy koproci is dolgozik mellette. Ha nem így lenne a jutalmunk egy szép Guru lesz. Ezért érdemes a korábban említett BoingBag 4-es verziót is telepíteni, mert ezt a hibát is javítja például!

Az Amiga Mania 9-es számában Miamira konfiguráljuk be majd a wifis netünket!

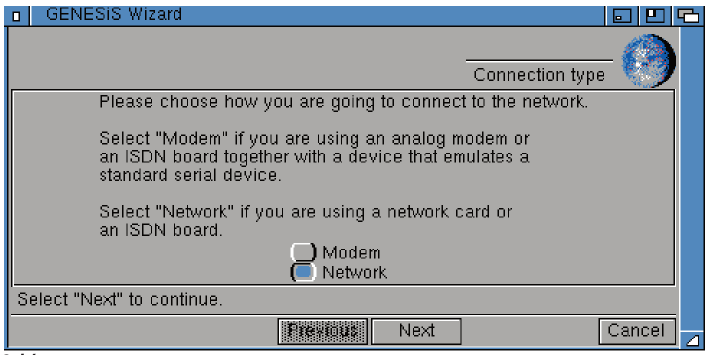
dh1



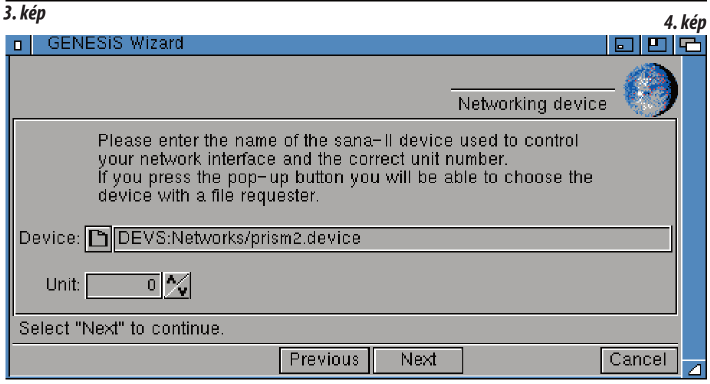
1. kép



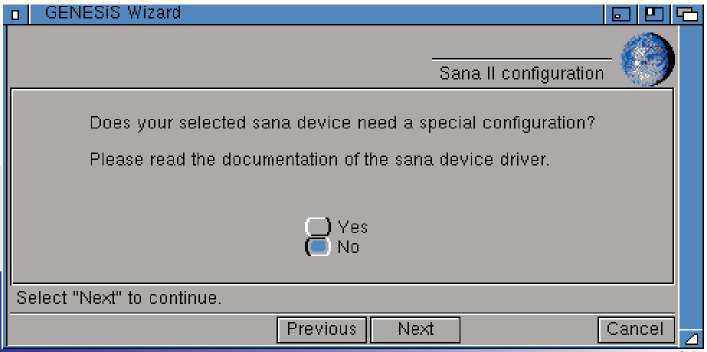
2. kép



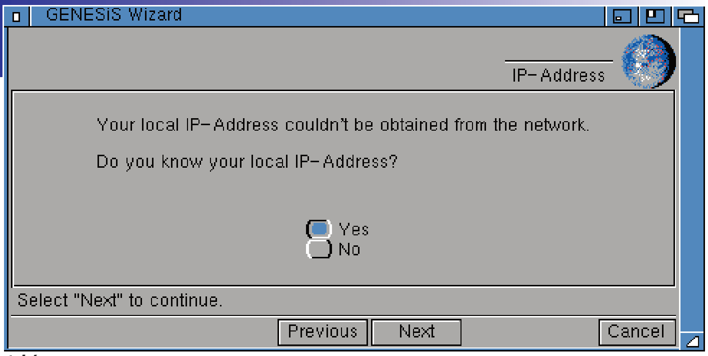
3. kép



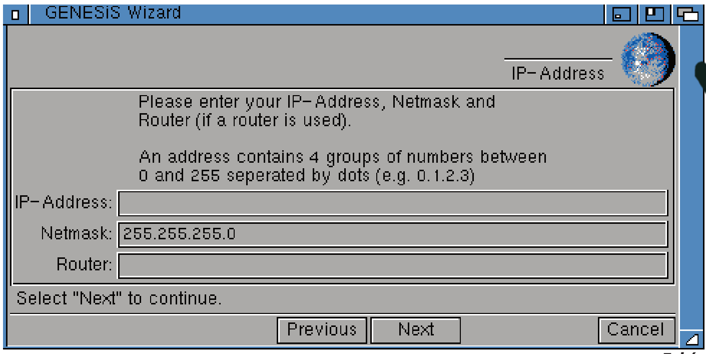
4. kép



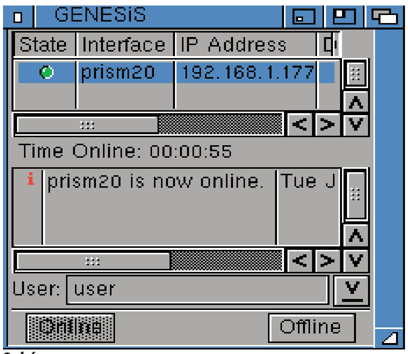
5. kép



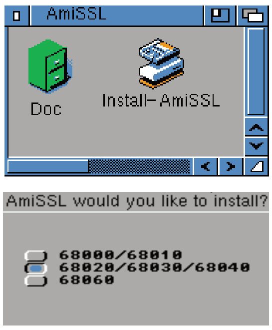
6. kép



7. kép

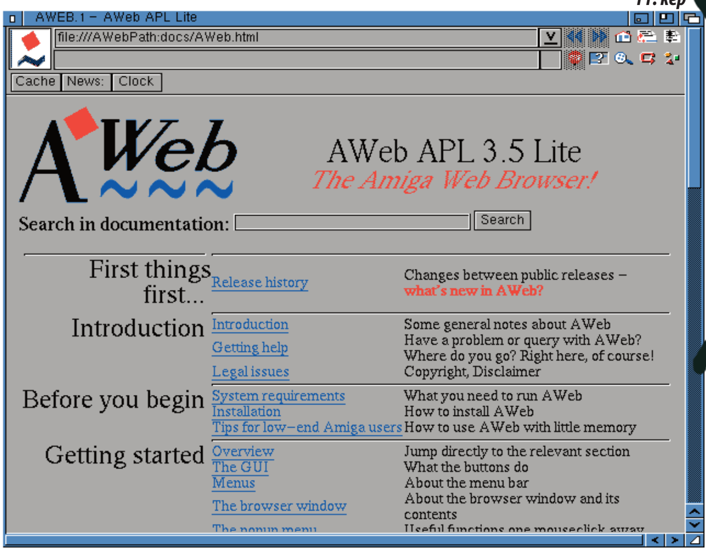


8. kép



9-10. kép

11. kép





AM.: *Miért indítottál ma Magyarországon Amiga operációs rendszert futtatni képes gépeket és kiegészítőket forgalmazó vállalkozást?*

AS.: Az Amiga-Shop ötlete már régen megfogant bennem. Kezdetben magyar hardverfejlesztő srácokat próbáltam felkarolni a Retrocomputerssel (egy korábban indított internetes áruházam), de sajnos ezek a projektek mind elhaltak, mielőtt elkészültek volna. Én meg a nagy meghirdetés után kellemetlen helyzetben maradtam. Így rájöttem, hogy bármennyire is drágább a külföldi termék, mégiscsak az egyetlen járható út ez lesz.

AM.: *Mely külföldi gyártókkal sikerült megegyezned?*

AS.: 2010-ben egyeztettem több külföldi gyártóval is. Az Elbox (PCI buszok, toronyrendszerek stb.) és az ACube Systems Slr (Samantha alaplapok) készségesek voltak, sajnos viszont az Individual Computers Jens Schönfeld Gmbh-val (ACA termékek, Indivision stb.) nem sikerült szót értenem (elég különc cég, ember).

AM.: *Mennyire egyszerű, avagy nehéz ilyen viszonteladói megállapodást, szerződést kötni ezekkel az Amigás hardvergyártó cégekkel?*

AS.: A két sikeres megbeszélés ellenére több nehézséggel is szembe kellett néznem:
– Ahhoz, hogy viszonteladó lehessek, jelentős összegben kell bevásárolni a fent említett cégeknél. Ez egy ilyen kicsi és szegény országban túl veszélyes mutatvány.
– Ha külföldről akarok behozni termékeket sokféle kacifántos törvénynek kell megfelelni és nagyobb közterhet kell felvállalni.
– Ezen felül a Forint árfolyam az elmúlt években elég csúnyán szánkázott le és fel (*legínkább lefelé – szerk.*). Tehát a körülmények se voltak megfelelőek. Ez évre dolgoztam fel úgy a vállalkozást, hogy bele merjek vágni ebbe az üzletágba. A fentiekből kitűnik, hogy nem megélhetési okokból készítettem a web-áruházat.

AM.: *Milyen tudásra, ismeretekre van szükség egy jó web-áruház felkészítéséhez?*

AS.: Az Amiga Shop előtt már üzembe helyeztem két másik web-shopot, és eközben sokat tanultam, mind programozásról, mind az ügyvitelről. Ezek elengedhetetlen feltételek! Az Amiga-Shop.eu web-áruház nem csak össze lett rakva valahogy, hanem egy olyan programot írtam az adatbázis mögé, ami kezeli a raktárkészletet is. Az Amigás árlista nagy léptékekben figyelembe veszi az Euro/Forint kurzust. Nagyobb mértékű és tartós árfolyamváltozásnál a termékek árai is automatikusan változnak. Az összes többi termék pedig óránként frissül. Egyébként az oldal elindítása óta a mai napig 3 Ft-ot esett az Euró. Ez egy 600 Eurós alaplapra kivetítve 1800 Ft árengedményt jelent. Talán nem mindegy a vásárlónak sem!

AM.: *Tervezed a klasszikus Amiga vonalhoz tartozó hardverek, szoftverek árusítását is?*

AS.: Bár jelenleg úgy látom, hogy van kereslet Classic Amiga alkatrészekre, mégsem forgalmazok ilyeneket (jelenleg). Egyrészt, mert, ahogy említettem is a Schönfeld Gmbh-val nem sikerült megegyezni, másrészt az Elbox termékeihez, például a Mediator PCI buszrendszerhez szét kell szedni a gépet, és a felhasználók többsége eredeti állapotában szeretné megtartani kedvenc Amigáját. Így a modern vonal mellett döntöttem. (Egyéb okokból is, de ennek a témának a Retrocomputers.hu oldalon egy külön cikket szántam.)

AM.: *Milyenek az Amiga Shop árai a külföldi és a hazai Amigás árakhoz képest? Jól járhatunk, ha nálatok vásárolunk?*

AS.: Mindenképp jól jár a hazai vásárló! Mivel én is tudom, hogy mennyi pénzből kell megélni Magyarországon sokat töprengtem azon is, hogyan lehetne a gépek árát a magyar pénztárcákhoz legjobban igazítani. A Samantha alapú gépeknél az alkatrészek többsége helyettesíthető Magyarországon is kapható, kommersz PC-s alkatrészekkel, amik idehaza olcsóbbak. Mindezek az Amiga-Shop.eu-n is napra kész készletlistával és versenyképes árakon megvásárolhatók.

Amiga programozás

Amiga Cross platform development

Aki Amiga (68k) assembly vagy C programozással szeretne foglalkozni, az számos lehetőség közül választhat. Vannak jó fejlesztő környezetek Amiga platformra, és lehetőség van keresztplatformos fejlesztésre is - akár Windows, akár Linux a használt operációs rendszerünk. Windows-on használhatjuk az AmiDevCpp aktuális verzióját, vagy a WinUAEDemoToolChain-t. Ezek mind egyszerűen telepíthetők és használhatók Windows 7 alatt. Alternatív megoldásként Linux-on is létrehozhatunk hasonló fejlesztői környezetet. Én inkább ennek a lehetőségét szeretném megvizsgálni.

ELSŐ LÉPÉSEK

A fejlesztői környezetet bármilyen Linux verzió alatt telepíthetjük. Az általam használt Linux: Ubuntu 12.10, Cinnamon desktop felülettel, magyar nyelvi beállításokkal. A keresztplatformos fejlesztő környezet kialakításához a VBCC-t fogom használni, a forráskód szerkesztéséhez a Geany text editort, az elkészült kód futtatásához pedig az FS-UAE használatát javaslom mivel ez az emulátor áll legközelebb a WINUAE által nyújtott funkcionalitáshoz. A VBCC-t forrásból fogjuk telepíteni, a fordításhoz szükségesek a gcc, a make parancsok és a Linux header fájlok. A következő paranccsal elvégezhetjük ezen csomagok telepítését Ubuntu alatt:

```
$ sudo apt-get install gcc make
build-essential linux-headers-generic
```

A VBCC telepítéséhez hozzunk létre egy könyvtárat a „HOME" könyvtárunkban, és ezután kezdhetjük a fejlesztő környezet telepítését.

```
$ mkdir vbcc
$ cd vbcc
```

A VBCC TELEPÍTÉSE

Az assembly fordító, a linker és C fordító elkészítése.

1. Vasm 1.5c telepítése

A következő parancsokkal letöltjük, lefordítjuk és a /opt/vbcc/bin könyvtárba telepítjük a vasm bináris állományát.

```
$ wget http://sun.hasenbraten.de/vasm/release/
        vasm.tar.gz
$ tar xfvz vasm.tar.gz
$ cd vasm
$ mkdir obj
$ make CPU=m68k SYNTAX=mot
$ sudo mkdir -p /opt/vbcc/bin
$ sudo cp -v vasmm68k_mot vobjdump
/opt/vbcc/bin/
$ cd ..
```

2. Vlink 0.14a telepítése

A következő parancsokkal telepítjük a VBCC linker-t.

```
$ wget http://sun.hasenbraten.de/vlink/
        release/vlink.tar.gz
$ tar xfvz vlink.tar.gz
$ cd vlink
$ make
$ sudo cp -v vlink /opt/vbcc/bin/
$ cd
```

3. Vbcc 0.9b

Telepítsük a VBCC C fordító binárisait is az alábbi parancsokkal.

```
$ wget http://www.ibaug.de/vbcc/vbcc.tar.gz
$ tar xfvz vbcc.tar.gz
$ cd vbcc
$ mkdir bin

$ make TARGET=m68k
```

A fordítás során a VBCC által támogatott adattípusokra vonatkozó kérdésekre mindenhol fogadjuk el az alapértelmezett választ.

```
$ make TARGET=m68ks
```

Itt szintén hagyjuk meg az alapértelmezett válaszokat a feltett kérdésekre.

Másoljuk be a /opt/vbcc/bin/ könyvtárba a létrejött bináris állományokat.

```
$ sudo cp -v bin/vbcc* bin/vc bin/vprof/opt/
vbcc/bin
```

A C fordító, az assembly fordító és a linker telepítése elkészült.

A CÉL KÖRNYEZET ELKÉSZÍTÉSE

A VBCC-nek szüksége van egy target-re a fordításhoz. A target tartalmazza a standard C include fájlokat és könyvtárakat, ami kell ahhoz, hogy az adott cél rendszeren futtatható állományt hozzunk létre.
Töltsük le az Amiga 68k kód fordításához szükséges target és konfigurációs állományokat a következő parancsokkal.

```
$ cd ~/vbcc

$ wget http://mail.pb-owl.de/~frank/vbcc/2011-
        08-05/vbcc_target_m68k-amigaos.lha

$ wget http://mail.pb-owl.de/~frank/vbcc/2011-
        08-05/vbcc_unix_config.zip
```

Az Lha állomány kitömörítéséhez telepítsük fel az „lha" csomagot:, majd tömörítsük ki mindkét fájlt.

```
$ sudo apt-get install lha
$ lha x vbcc_target_m68k-amigaos.lha
$ unzip vbcc_unix_config.zip
```

A kitömörített állományokat másoljuk be a vbcc könyvtárába.

```
$ sudo cp -rv vbcc_target_m68k-amigaos/
targets/ /opt/vbcc/
$ sudo cp -rv config/ /opt/vbcc/
```

Be kell még állítani a VBCC környezeti változót, és a PATH környezeti változóhoz hozzá kell adni a VBCC binárisainak az útvonalát.

A környezeti változók beállítása:

```
$ export VBCC=/opt/vbcc
$ PATH=$PATH:$VBCC/bin
```

Ahhoz, hogy az előbb beállított környezeti változók tartalma minden indulásnál megmaradjon, a fenti két parancsot helyezzük el a „HOME" könyvtárunkban lévő „.bashrc" állományban.

```
$ cd ~/
$ echo "export VBCC=/opt/vbcc" >> .bashrc
$ echo 'PATH=$PATH:$VBCC/bin' >>
.bashrc
```

A VBCC TESZTELÉSE

A C fordítóval most már tudunk 68k kódot készíteni. A teszteléshez készítsünk egy rövid C nyelvű programot, majd fordítsuk le a VBCC-vel.

```
$ touch hello.c
$ vi hello.c
```

A „hello.c" fájlba írjuk be az alábbi néhány sort:

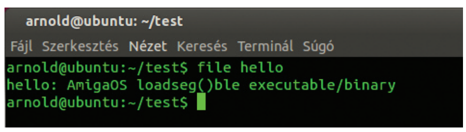
```
#include <stdio.h>

int main (void)
{
        printf ("Amiga Mania!\n");
        return (0);
}
```

A következő paranccsal lehet lefordítani a „hello.c" programot:

```
$ vc +aos68k -o hello hello.c
```

A parancs kimeneteként kapjuk a „hello" nevű állományt. Ellenőrizzük le, hogy ez tényleg egy 68k kódot tartalmazó bináris. A parancs kimeneteként a következő sort fogjuk kapni:



1. ábra: Amiga 68k kód

Alapértelmezetté tehetjük az aos68k config-ot, így nem kell a fordítónak jelezni, hogy Amiga 68k kódot akarunk generálni. Ezt a következőképpen tudjuk megtenni.

```
$ cd $VBCC/config
$ sudo cp aos68k vc.config
```

Alternatív megoldásként készíthetünk linket is az „aos68k" fájlra „vc.config" néven

```
$ ln -s aos68k vc.config
```

Ezután elegendő a következő parancsot kiadni a fordításhoz:

```
$ vc -o hello hello.c
```

AZ NDK BEÁLLÍTÁSA

Az Amiga Library-k használatához szükség van még az NDK telepítésére. Ezt a következőképpen tehetjük meg.

```
$ cd ~/vbcc/
$ wget http://www.haage-partner.de/download/
        AmigaOS/NDK39.lha
$ lha x NDK39.lha
$ mv NDK_3.9 ndk39
$ sudo cp -rv ndk39 /opt/vbcc/targets/m68k-amigaos/
```

Szerkesszük a „vc.config" fájlt. A „-cc" és „-ccv" sorok végére adjuk hozzá még a következő sort, hogy a fordító az NDK include fájlokat is megtalálja.

```
„-I$VBCC/targets/m68k-amigaos/ndk39/include_h
-I$VBCC/targets/m68k-amigaos/ndk39/include_i"
```

A módosítás után a két sornak így kell kinéznie:

```
„-cc=vbccm68k
-quiet %s
-o= %s %s
-O=%ld
-I$VBCC/targets/m68k-amigaos/include
-I$VBCC/targets/m68k-amigaos/ndk39/include_h
-I$VBCC/targets/m68k-amigaos/ndk39/include_i"
„-ccv=vbccm68k %s
-o= %s %s
-O=%ld
-I$VBCC/targets/m68k-amigaos/include
-I$VBCC/targets/m68k-amigaos/ndk39/include_h
-I$VBCC/targets/m68k-amigaos/ndk39/include_i"
```

MAKEFILE HASZNÁLATA

A Makefile teszteléséhez készítsünk egy egyszerű programot, ami összead két számot. A program két függvényből áll, az „add" függvényből – ami egy assembly kód, és a „main" függvényből.
Az assembly kód:

```
; add.s
;
; magyarázat: összead 2 integer számot és
visszaadja az eredményt

xdef    _add

_add:
movem.l d2-d7/a2-a6,-(sp)
add.l   d1,d0
movem.l (sp)+,d2-d7/a2-a6
rts
```

A C kód:

```
/*
* main.c
*/

#include <stdio.h>

extern int add(__reg("d0") int, __reg("d1")
int);

int main ()
{
        int ret=add(15,20);
        printf ("add returned %d\n", ret);
        return 0;
}
```

A programot le tudjuk fordítani a vbcc fordítóval a következő parancs kiadásával:

```
$ vc -o testmain main.c add.s
```

A fordítás után kell lennie egy „testmain" nevű Amiga futtatható állománynak. Ezt ellenőrizzük a „file testmain" parancs kiadásával.
A fordítást megoldhatjuk Makefile segítségével is. Készítsük el a következő Makefile-t, és mentsük el „makefile" néven:

```
VBCC := /opt/vbcc
PATH := ${PATH}:${VBCC}/bin

CC = vc +${VBCC}/config/vc.config
ASM = vasmm68k_mot
CFLAGS= -cpu=68040 -fpu=68040 -O3 -
speed
ASMFLAGS = -m68040 -align -Fhunk

LDFLAGS = -lamiga
LOADLIBES =
LDLIBS =

PROG = myprog.exe
OBJS = main.o add.o

all:$(PROG)

$(PROG): $(OBJS)
        $(CC) $(OBJS) $(LDFLAGS) -o
$(PROG)

.c.o:
        $(CC) -c $(CFLAGS) $<
.s.o:
        $(ASM) $(ASMFLAGS) $< -o $@

clean:
        rm -f *.o $(PROG)
```

Figyeljünk arra, hogy a „$(PROG):", „.c.o:", „.s.o:", „clean:" sorok után következő sor tabulátorral kezdődik, különben "makefile:19: *** missing separator. Stop." hibaüzenetet kapunk.
Valamint figyeljünk arra is, hogy a makefile-ban ne legyen a sorok végén szóköz karakter, mert ebben az esetben is hibára futhatunk: "Not enough memory! make: *** [main.o] Error 1".

Ha kész a Makefile, akkor a Linux „make" parancs kiadásával le tudjuk fordítani a programunkat. Sikeres fordítás esetén keletkezik egy „myprog.exe" nevű Amigán futtatható fájl.

GEANY IDE

A Geany használatához telepíteni kell a „geany" és a „libvte9" csomagokat. A „libvte9" csomagra azért van szükség, hogy a Geany-n belül legyen terminál ablak.

```
$ sudo apt-get install geany
$ sudo apt-get install libvte9
```

A Geany-ben hozzunk létre egy új projektet: „Projekt > Új" menüponttal, a névhez írjuk be, hogy „test", majd nyomjuk meg a „Létrehozás" gombot. Ezután nyomjunk „OK" gombot, hogy hozza létre a projekt alapkönyvtárát.

Másoljuk bele a projekt könyvtárába (~/projects/test/) a korábban létrehozott „main.c", „add.s" és „makefile" fájlokat. Adjuk hozzá a három fájlt a projekthez a „Fájl > Megnyitás" menüponttal.

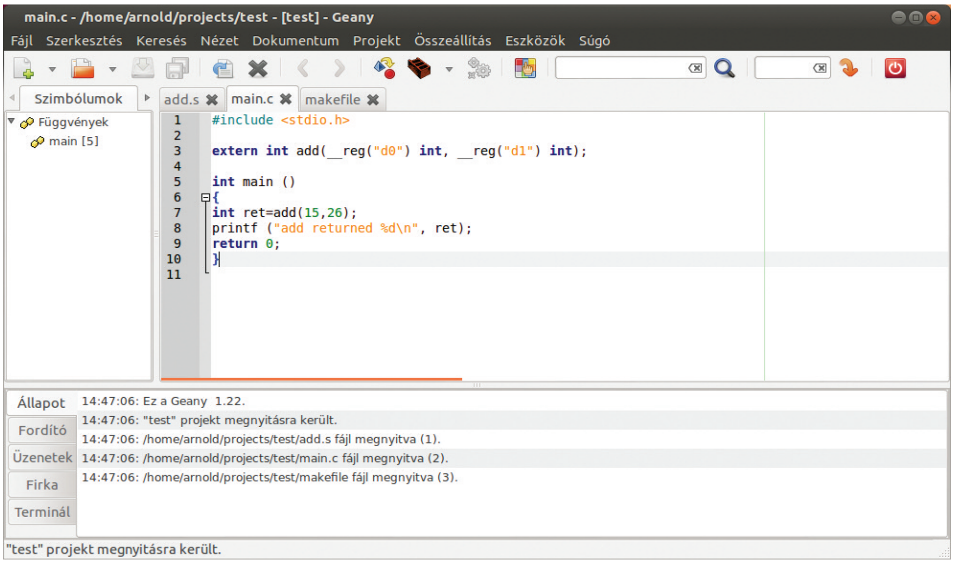
Ezután állítsuk be a fordításhoz szükséges menüket a Geany-ben. Nyissuk meg a projekt tulajdonságain az „Összeállítás" fület: „Projekt > Tulajdonságok > Összeállítás". Itt az első blokk - attól függően, hogy melyik forrás fájlon állunk: „C parancsok | Nincs fájltípus parancsok | Make parancsok" - alatti menü bejegyzéseket töröljük ki.

A „Független parancsok" alatt pedig a következő menüket hozzuk létre:

1. Menü címke: „_Make"
Parancs: „export VBCC=/opt/vbcc;make"

2. Menü címke: „Make clean"
Parancs: „export VBCC=/opt/vbcc;make clean"

Ezután már fogunk tudni fordítani a Geany-ból, bármelyik szerkesztendő fájlon is állunk.



2. ábra: A geany IDE

A LEFORDÍTOTT KÓD FUTTATÁSA FS-UAE SEGÍTSÉGÉVEL

Az FS-UAE az alap Ubuntu tárolókban nincs benne, ezért le kell tölteni a projekt honlapjáról (http://fengestad.no/fs-uae/download), vagy telepíthetjük az Ubuntu PPA hozzáadásával:

```
$ sudo apt-add-repository
ppa:fengestad/stable
$ sudo apt-get update
$ sudo apt-get install fs-uae
```

Ezután be kell konfigurálni az FS_UAE-t. Az FS-UAE konfigurációs fájljai a „~/Dokumentumok/FS-UAE/" könyvtárban találhatók.

Szükségünk lesz egy Amiga Kickstart fájlra. A Kisckstart ROM-ot másoljuk be a „~/Dokumentumok/FS-UAE/Kickstarts/" könyvtárba.

```
$ mv kick.rom ~/Dokumentumok/FS-UAE/Kickstarts/
```

Hozzunk létre egy konfigurációs fájlt „test.fs-uae" néven a „~/Dokumetumok/FS-UAE/Configurations" könyvtárban a következő tartalommal:

```
[config]
amiga_model = A4000/040
floppy_drive_0 =
kickstart_file = ~/Dokumentumok/FS-UAE/Kickstarts/kick.rom
hard_drive_0 = ~/Dokumentumok/FS-UAE/Hard Drives/Test
fast_memory = 8192
window_width = 640
window_height = 512
keep_aspect = 0
window_resizable = 1
fullscreen=0
zoom = 640x512+border
align_x = -1
zorro_iii_memory = 65536
```

A „~/Dokumentumok/FS-UAE/Hard\ Drives/" alatt készítsünk egy „Test" könyvtárat, ez alatt fogjuk létrehozni az Amiga HDD-t.
A „Test" könyvtár alatt hozzunk létre egy „C" és egy „S" könyvtárat. A „C" könyvtárba másoljuk be a következő AmigaDOS fájlokat:

Copy, Delete, Dir, PatchControl, SetPatch.

Az „S" könyvtárban hozzuk létre a „Startup-Sequence" fájlt, a fájl tartalma a következő legyen:

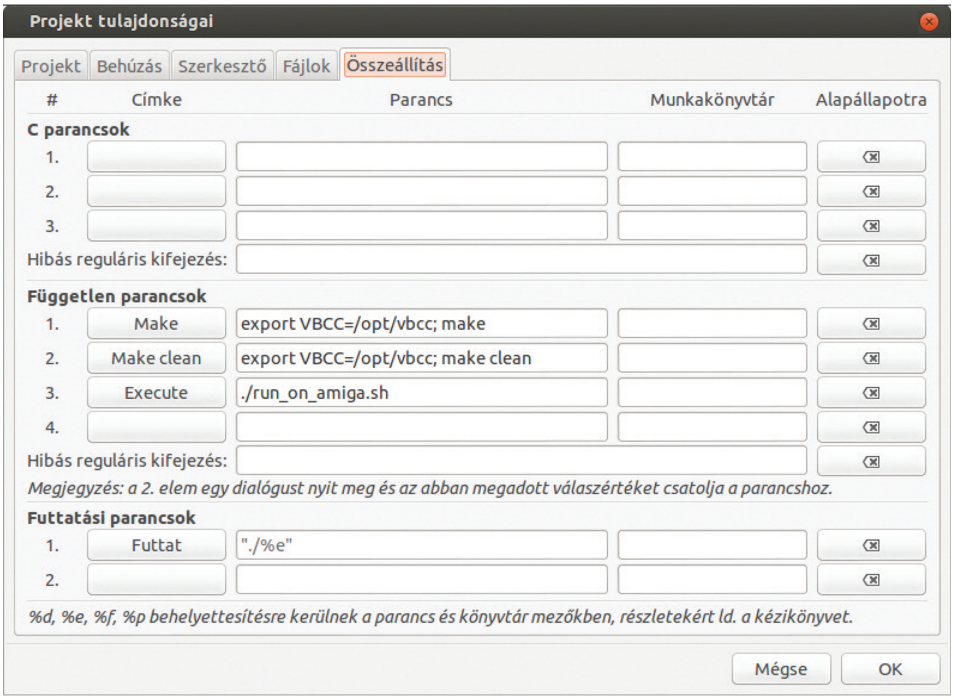
```
C:SetPatch QUIET
C:PatchControl
dh0:/myprog.exe
```

Ezzel készen van az emulátor konfigurációja.

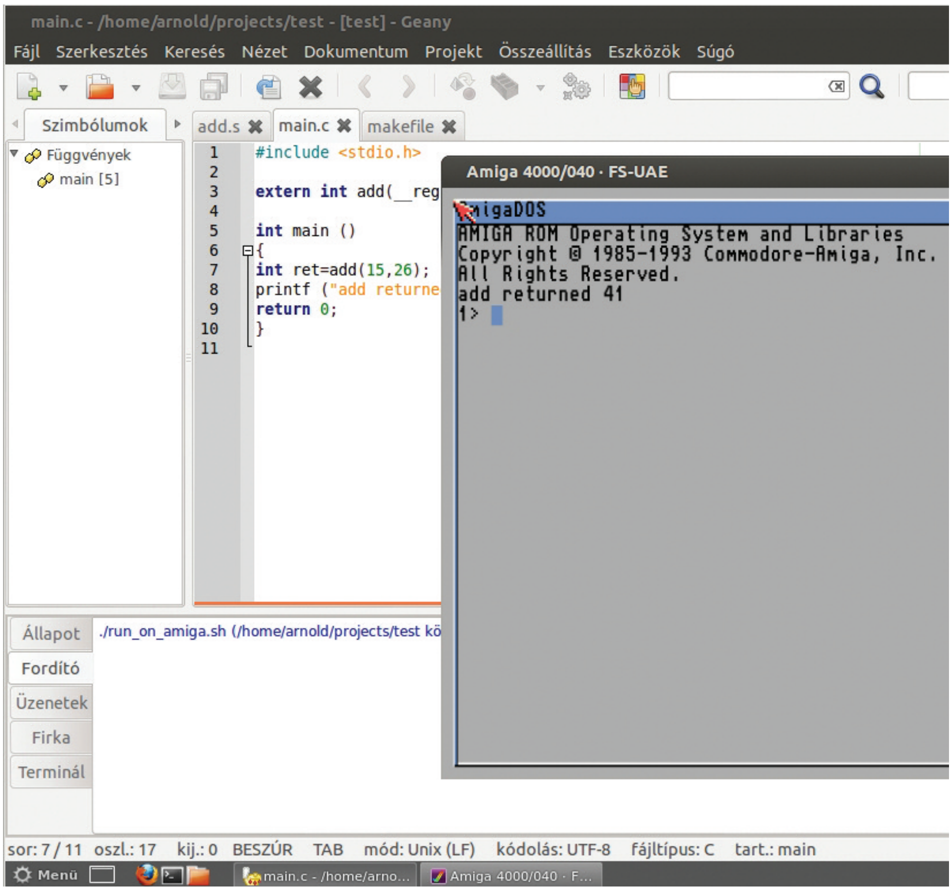
Most már csak annyi van hátra, hogy a Geany-ból el tudjuk indítani a lefordított programunkat. Ehhez készítsünk egy shell scriptet "run_on_amiga.sh" néven:

```
#!/bin/bash
cp ./myprog.exe ~/Dokumentumok/FS-UAE/Hard\ Drives/Test
fs-uae ~/Dokumentumok/FS-UAE/Configurations/test.fs-uae

$ chmod +x ./run_on_amiga.sh
```



3. ábra: Geany projekt beállítások



4. ábra: A lefordított kód futtatása FS-UAE segítségével

A „run_on_amiga.sh" scriptet másoljuk be a projekt könyvtárába (~/projects/test/).

A Geany-ben a „Projekt > Tulajdonságok > Összeállítás" menüben a „Független parancsok"-nál adjunk hozzá még egy menüpontot:

3. Menü cimke: Execute
Parancs: ./run_on_amiga.sh

Futtassuk a lefordított programot a Geany-ból az „Összeállítás > Execute" menü segítségével, vagy a SHIT+F8 billentyű kombinációval. Ekkor a programunk elindul az FS-UAE-ben, ahogy ez a 4. ábrán látható.

Ezzel sikeresen beállítottuk a Linux alatt futó Amiga 68k fejlesztőkörnyezetet. Bízom benne, hogy vannak még a téma iránt érdeklődő Amiga felhasználók akik hasznosnak találják majd ezt az ismertetőt. Jó programozást!

a.s.z (arnoldsz@freemail.hu)

WB 16 színű háttérrel

Még egy kicsit a 16 színű hátterekről

Az előző számunkban bemutattunk hogyan állíthatunk elő kellemes megjelenésű 16 színű Workbench háttérképeket. A cikkben kitértünk arra, hogyan szerezzük be a képet, milyen formátumban juttassuk az Amigára és milyen utómunkákat végezzünk, hogy WB háttérként felhasználhatóak legyenek. Megismertük a FullPalette program használatát és azt is, hogy színes háttérképeinkhez érdemes a WB színeit Amiga Cammy perfect16 palettájával beállítani.

Az ember azonban mindig próbálkozik, hogyan, miként lehetne még többet kihozni az a lehetőségiből. Így én is tovább folytattam a kísérletezést a háttérképek színeinek finomításával. Ennek eredményeképpen sikerült még egyszerűbb, ugyanakkor hatékonyabb felhasználását kipróbálnom Cammy palettájának. Az első módszer szerint előkészítettünk egy képet, amelyet aztán 16 színre konvertáltunk és azután igazítottuk a perfect16 palettához.

A maximális eredmény eléréséhez azonban már az előkészített 256 színű képnél el kell végeznünk a színek remap-olását, ezzel minimalizálható a színveszteség amelyet a kép elszenved. A módszer legjobban akkor működik, ha kép amelyet felhasználunk minél színesebb. Építve arra, hogy az olvasó az előző cikk tartalmát ismeri, csak címszavakban a háttérkép gyors előállításának lépései:

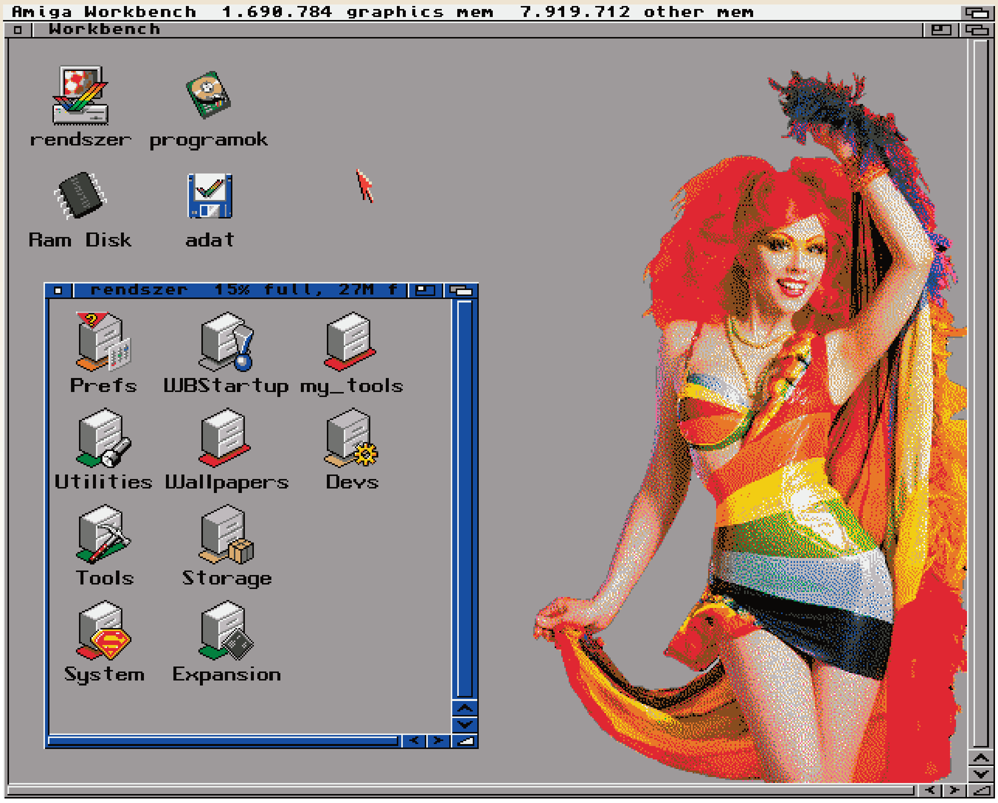
1. Telepítsük a Fullpalette programot.
2. Töltsük be a *perfect16* palettát és mentsük a beállításokat.
3. Indítsuk a PPaintot és vegyük át a WB palettáját.
4. Brush-ként töltsük be az előkészített 256 színű képet.
5. Remappoljuk, majd mentsük a brush-t ilbm képként.
6. Állítsuk be háttérképnek.

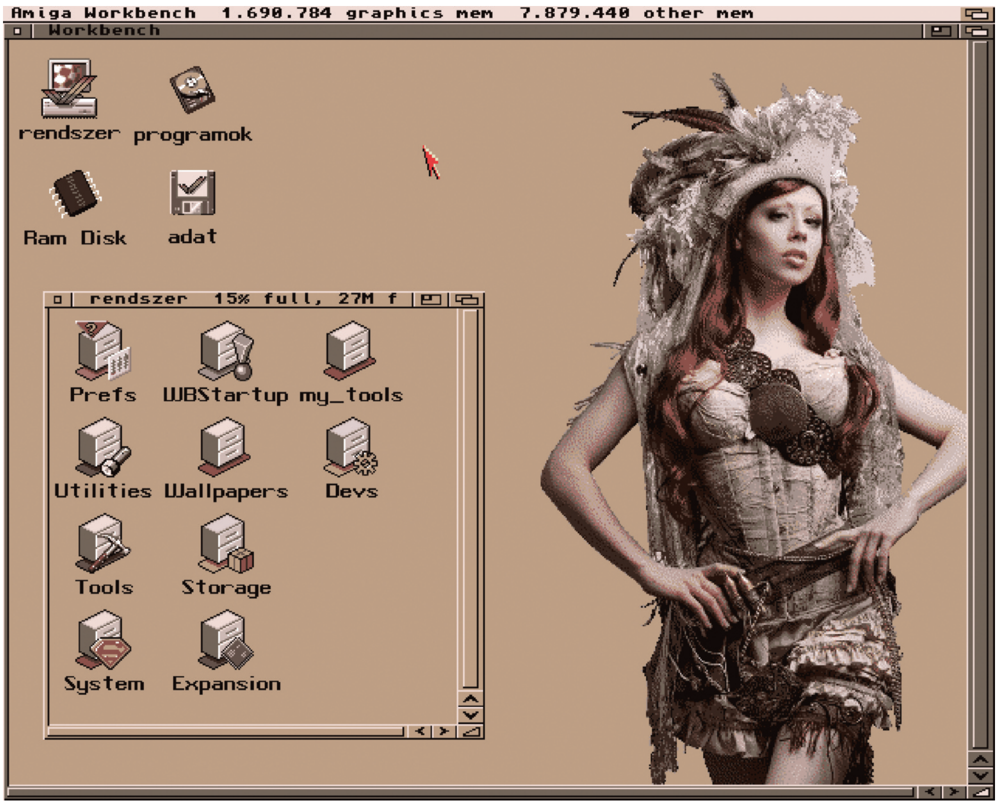
Természetesen a háttér és a kontúrvonalak tisztogatására ebben az esetben is szükség lesz. Ennyire egyszerű és mégis a maximális eredményt nyújtja, ahogy az felső képen látható is.

Akkor miért a sok szöszmötölés az előző cikkben a paletta színeivel? A perfect16 paletta színes képekhez lett kitalálva. Szürkeárnyalatos, vagy bármilyen egyéb szín sok árnyalatát, de más színeket nem tartalmazó kép felhasználása esetén a perfect16 drasztikusan lerontaná a képminőséget. Így ilyen kép használatakor ugyanúgy marad a színek összeírogatása, a paletta manuális hangolása. Hogy állításomat igazoljam, íme egy olyan 16 színű WB háttér amely egyetlen szín sok árnyalatából áll és mégis nagyon szép, ahogy a második kép is mutatja.

Az ikonok színei igazodtak a paletta színeihez, de ez esetben minden harmonizál. Megfelelően kiválasztott monokróm kép használatával is lehet egyedi és ízléses a Workbench megjelenése.

-=[Calhoun]=-



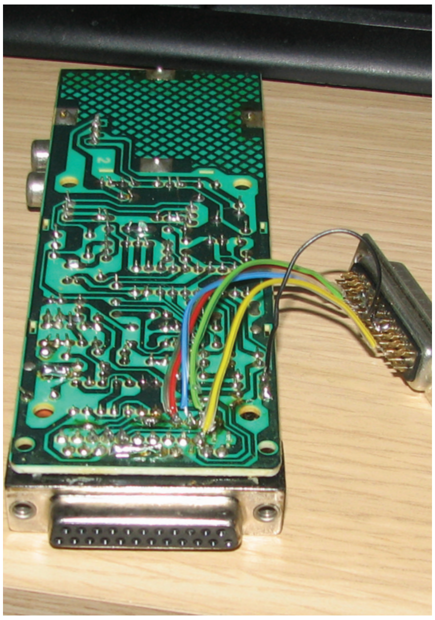


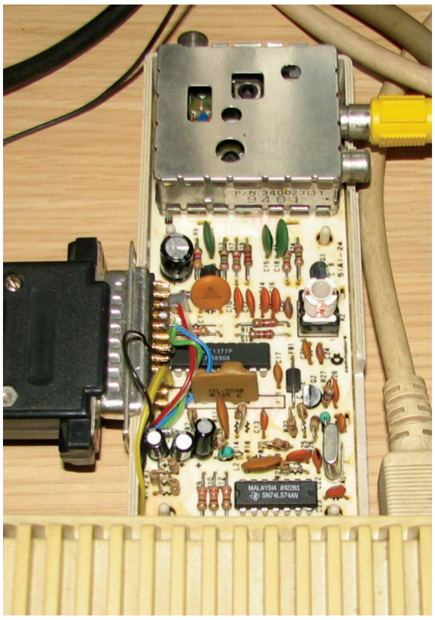
A520 megbolondítva

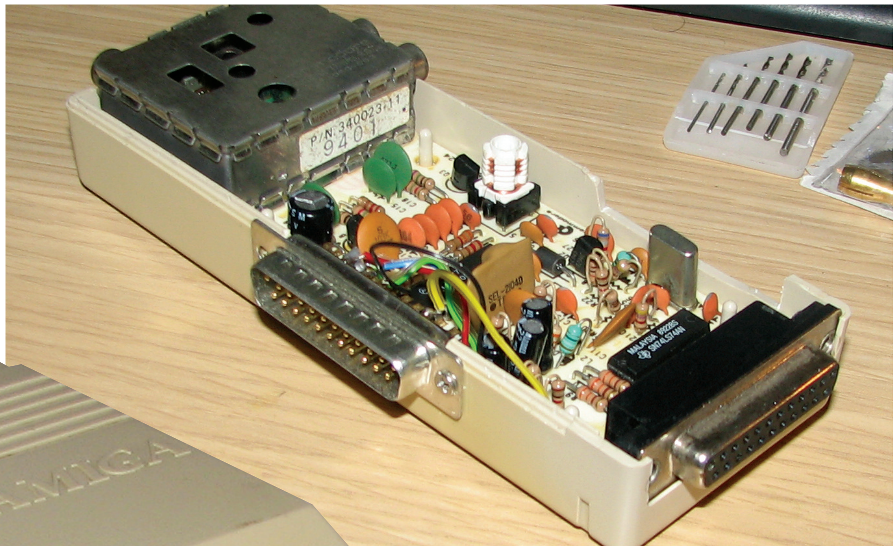
Modulátorról tévé és monitor egy időben

Jó lapot kívánok mindenkinek. Önöknek ismét a sufnituning rovat menetrendszerűtlen adásához van szerencsétlenségük. Meneküljenek... Köztudott, hogy a Commodore Tramiel kilépése után kezdett el pusztulni és ebben elég nagy része volt annak, hogy olyan mértékben voltak spúrok, hogy az a skót iskolákban ma is tananyag. Ennek iskolapéldája többek között az is, hogy az Amiga 500-asokra fekete-fehér kompozit kimenetet tettek, aminek kb. semmi értelme nem volt. Ha egyáltalán nem tesznek, akkor azt mondom jó, de ez így ilyen „hoztam is, meg nem is" kategória.

Persze lehet ennek az volt az értelme, hogy az emberek rá legyenek kényszerítve vagy egy monitor vagy egy konverter megvásárlására. Szerencsére nincs minden (meg)veszve, ha az ember valamiért nem monitoron akar Amigázni – mert mondjuk azért egy verekedős játék vagy a Test Drive 2 mégis jobb nagyképernyőn – akkor rádugja az A520-at és máris van színes kompozit kimenetünk is. Igen, de ez azzal jár, hogy az ember állandóan húzogathatja szét a dolgokat, mert hol a monitort, hol az A520-at plugja rá. Milyen jó is lenne, ha nem kellene széthúzogatni az egészet és akkor el is jutottunk a mai barkácsszakkör trágyáig: avagy „portforward" az A520-on, hogy egyszerre lehessen ráplugni a monitort és a TV-t is. Kell hozzá először is egy A520. Kapjuk szét. Forrasszunk rá egy 23 tűs apa csatlakozót a következő módon. A 16-os, 17-es, 18-os, 19-es és 20-as lábakat kössük össze a csatlakozón és utána kössük rá a legközelebbi földre az A520-lapkáján. A 10. láb a kompozit szinkron, ezt vagy az MC1377-es 2-es számú lábáról tudjuk levenni, vagy a bemeneti csatlakozó 10. lábáról. Az RGB lábak sorban a 3-as, 4-es, 5-ös lábak, ezeket kössük össze. Vagy, hogy kevesebb drót tekeredjen össze, ezeket le lehet szedni az egyes színösszetevők áramköreinek első ellenállásáról is, lehetőleg a külső lábáról. (Csak arra vigyázzunk, hogy ott a sorrend balról jobbra nem RGB, hanem RBG, ld. a képen.)
Vágjunk ki egy darabot az A520 burkolatából az MC1377-es 1. lábánál és szuszakoljuk be a csatlakozót. Akinek van idevágó csavarja, az rögzítheti mind a két lukon, nekem most nem akadt kéznél, így én csak a jobb oldalon rögzítettem, mert a baloldalon a nagy kimeneti kondi útban van. (Egy csavar is fogja a kiesés ellen, meg amúgyis épp az volt a lényeg, hogy ne kelljen széthúzkodni.)
Plugjuk rá az Amigára, próba végett. Egy kis dinnyeturmixot is beleönthetünk, feltéve, ha rövidzárlatot szeretnénk. Perverzebbek windózt is tehetnek rá – legalábbis a CD-jét – ha épp erre van gusztus(talanság)uk.
A képen már együtt megy a monitor és a TV. Persze a TV így fele fényerőn adja csak az Amiga képét. Ennek a megoldása az, ha van egy kapcsolónk, ami a monitorkábelt le tudja választani a monitorról. (Nekem ilyen switcherem már van; az amivel az A1200-es és az A500-as között tudok váltani a monitoron.) A monitor kikapcsolása nem elég, ha az áramkör zárt a monitor fele, akkor mindenképpen feleződik a fényerő! De egyébként sincs túl sok értelme egyszerre mind a két képernyőre ugyanazt az Amigát kirakni, a hangsúly azon volt, hogy ne kelljen minduntalan széthúzogatni a cuccokat.









Rakjuk össze és örüljünk neki, hogy most már ilyenünk is van.
Köszönöm mindenki megtisztelő figyelmét, és szeretném kihangsúlyozni, hogy gépünk garanciáját már ugyan nem, de testi épségünket mindenképp veszélyeztetheti ha valamit benéztünk, így csak javasolni tudom, hogy aki nincs képben, keressen megfelelően felkészült szakembert az átalakításhoz.

Mr.Zorro

USB boot G4/G5-ön

MorphOS indítása Macintoshon, pendrájvról

A mai modern pécékben és Macintoshokban évek óta alap funkció az USB-portra kötött adattároló egységről való rendszerindítás (bootolás) lehetősége. Ez sem a klasszikus Amigákon sem a következő generációs Amiga OS kompatibilis gépeken nem áll rendelkezésünkre. Viszont a MorphOS fut Macintoshon, azon pedig rendelkezésre áll ez a lehetőség! Nosza, próbáljuk rábírni a redszeresen megjelenő MorphOS boot lemezeket az USB-ről indulásra, ezzel meggyorsítva a frissítést és időt spórolva magunknak.

Szükségünk lesz egy FAT32-re formázott EGY részre particionált (általában így van) pendrivera (a továbbiakban: pen). Figyelem, USB-s HDD-k nem jók! Mindezek azért fontosak, mivel csak így tudunk róla bootolni a Macintosh-on! Ha ez kész (ellenőrizzük le), akkor másoljuk fel rá a *„http://www.morphos-team.net/downloads”*-ról letöltött iso-t, és nevezzük át„morphos.iso”-ra. Ezután az iso-ból a „mac_ppc64” (G5) vagy a „mac_ppc32” (G4) könyvtárból másoljuk ki a „boot.img” file-t is szintén a pen-re. Mind a két file-nak a főkönyvtárban kell lennie.

INSTALLÁLÁS

Dugjuk be a pen-t a Macintosh-ba. G5-ön nagyon könnyű a dolgunk, mivel ott 3 gyári USB port van *(egy ráadásul elöl)*, viszont G4-en csak kettő – szükségünk lesz tehát egy PCI-s USB port-os kártyára *(nem mindegyik pc-s működik sajnos)*, hogy a billentyűzet és az egér mellett a pen-t is tudjuk csatlakoztatni. A következőképpen csináljuk; a billentyűzet MINDENKÉPPEN az alaplapi csatlakozón legyen – mivel csak ekkor működik az„Open Firmware”-ben –, a másik portra dugjuk a pen-t, a PCI-s USB-re pedig az egeret *(az egér ugyan nem fog működni így a HDD választó bootmenüben, de a MOS Install-ban igen, és majd az install után kicserélhetjük a pen-nel, a gép kikapcsolása után persze)*. Csak EGY pen legyen csatlakoztatva *(ha lehet ne használjunk HUB-ot – erről majd később)*. Kapcsoljuk be a gépet, és tartsuk lenyomva egyszerre az„O+F+Alt+Command” gombot – pc-s billentyűzeten a„Command” helyett a„kíndóz” gombot használjuk *(bármelyik „Alt” és „kíndóz” gomb használható)*. Ha jól csináltuk, megjelenik *(többek között)* a *„Welcome to Open Firmware...”* felirat.

Ezután kiadhatjuk a„dev /aliases .properties”,vagy a„devalias” parancsot *(a „devaliases” – legalábbis nálam – se G5-ön, se G4-en nem működött, az előbbi hosszabb, viszont egy oldalnyi kiírás után megáll, és vár egy „space”-re)*, hogy lássuk melyik USB csatlakozón van a pen-ünk - de szerintem ez felesleges. Ezután *(vagy az előző helyett)* a„dev usb0 ls”parancs következik, és vagy egy„ok” kiírás történik, vagy látunk *(többek között)* pl.: egy „/disk@2” feliratot, a „2” helyett persze lehet más szám. Ha az előbbi történt, akkor próbálgassuk tovább az előbbi parancsnál a„0” *(nulla)* helyett az „1”, „2”, stb. számokat, valamelyik sikert fog hozni *(az ne zavarjon meg, hogy esetleg „mouse”, vagy „keyboard” felirat is megjelenik)*. Azért írtam az előbb, hogy a parancs felesleges, mivel ezzel a módszerrel pár próbálkozás után amúgy is megvan a pen. Most már a boot következik: a „boot usb2/disk@2:,\boot.img bi umsd0:morphos.iso” paranccsal *(az „umsd” után nulla van)*. Az„usb” után a szám természetesen az legyen, amelyiken megtalálta a gép a pen-t, illetve a „disk” utáni is az, amelyiket ott kiírta. Pc-s *(magyar)* billentyűzeten a „@” = „Shift+2”, a „:” = „Shift+É”, a „\” = „Alt+Ű” kombinációval hozható elő. Jótanács: a„Num Lock” és a„Scroll Lock” gombokat NE nyomogassuk, mert instant fagyás lesz a vége.

Ha mindent jól csináltunk, pár másodpercen belül már meg is jelenik a kék pillangó *(ha nem felejtettük el átnevezni a korábban letöltött file-t...)* Nyelv és billentyűzet választás következik, majd természetesen válasszuk a „Telepítés...”-t.

Sajnos még mindig hiányzik a magyar szövegből az „ő” és az„ű” betű, remélhetőleg ez hamarosan pótolva lesz (több helyen nagyon zavaró emiatt az olvashatóság – legalább akkor ékezet nélküli betű legyen az „o” és „u” hiány helyett. A következő ablakban meghatározhatjuk, hogy„Új Telepítés”-t kérünk, vagy ha már volt korábban MOS a gépen *(legalább v2.0, vagy frissebb)*, akkor választhatunk „Frissítő Telepítés”-t is. Ezután Ország és nyelv választás következik *(esetleg időzóna is)*, majd az alapértelmezett képernyő felbontást, és színmélységet adhatjuk meg. Innentől kezdve már a telepítő is a beállított módot használja – de jó lenne, ha ez lenne már a legelső kérdés, és akkor CRT monitoron is *(amit most használok én is, a párhuzamos munka miatt)* olvasható lenne rendesen a további szöveg. Az óra és a dátum korrigálása következik, ha nem jó, illetve a billentyű leütés gyakoriságát módosíthatjuk *(a FreeType betűtípusra vonatkozóan is van még egy kérdés, de ezt hagyhatjuk alapértelmezetten)*.

Az egérrel kapcsolatos pár apró kérdés jön még, illetve a hálózatot konfigurálhatjuk. A legutolsó feladat a HDD kiválasztása *(ha több van)*, illetve a„System” partíció méretét növelhetjük. Ha ezzel is végeztünk, akkor nincs más hátra, mint előre: még egy utolsó figyelmeztetést kapunk, hogy a kiválasztott lemezről természetesen mindent legyalul az install, persze ha az elején nem frissítést választottunk, majd hogy a boot információk és az image file hová fog másolódni. Ezt leokézva már indul is a dolog. Sajnos ha elég sokat szórakozunk az install beállításaival *(vagy cikket írunk közben, mint én is)*, már itt is életbe lép a 30 perces időlimit a nem regisztrált verziónál *(persze hogy nem regisztrált, hiszen azt még csak a telepítés után tudnánk megtenni – kivéve persze, ha ezt már korábban megtettük, és most csak a „Frissítő Telepítés”-t választottunk)*, és belassul a gép, még jó, hogy az egér nem – jó lenne, ha itt még nem figyelné ezt...

Lemértem ezután az install másolási – plusz gondolom kicsomagolási – részét. ***G5 2,5 GHz, Sata HDD:*** 1 perc 34 másodperc!!! Ez szerintem világrekord, nem gondolom hogy bármilyen más OS-t ennyi idő alatt fel lehetne telepíteni. ***G4 1,25 GHz, Pata HDD:*** ez sem sokkal lassabb, *1 perc 44 másodperc az idő, OS X Leopard pedig (Language Transitions és Additional Fonts nélkül, és a lemezellenőrzést is kihagyva)* 23 perc 28 másodperc és az ez utáni újraindítás után még feltesz pár kérdést – a kíndóz-ról már ne is beszéljünk. Ez az install idő persze akkor igaz, ha nem lépett életbe a lassulás, mert ez sajnos az install-ra is érvényes.

APRÓ HIBA

Ha megjelenik a felirat, hogy egy perc múlva kifut az időből a MOS és ezután lassulni fog a rendszer, és ezt egy vagy több perc után leokézzuk *(vagy akár rögtön, de akkor visszajön ez az ablak, szóval mindegy, csak várjunk egy percet)*, azután ismét ugyanez a szöveg jelenik meg, ahelyett hogy azt írná, hogy MÁR kifutott az időből a MOS, és a rendszer MÁR lassú. A végére hagytam egy olyan dolgot, ami jó sokáig akadályozott engem: felmásoltam egy penre a szükséges file-okat, beírtam a boot... parancssort az Open Firmware-ben - és állandóan a „Can't open device or file” hibaüzenetet kaptam... Megnéztem többször is, hogy nem írtam-e el valamit, hogy jó-e az USB száma, jó-e a file neve, cserélgettem a billentyűzetet, az egeret, a pen-t az USB portok közözött, próbáltam segítséget kérni a fórumban *(sajnos senkinek sem volt hasonló gondja)* – és nem és nem akart elindulni az install. Az viszont felkeltette az érdeklődésemet, hogy egy másik G5-ös tulaj bemásolta az install parancsát, és – attól eltekintve, hogy ő hub-ot használt – neki működött rendesen a dolog.



PLUSZ TANULSÁG

Működik HUB használata esetén is az install, csak a „disk” helyett„hub”-ot kell írni a boot parancsban *(köszi „szt”!)*. Szóval nála ment a dolog, mi lehet akkor a gond nálam? Egy ötlettől vezérelve átraktam egy régebbi pen-re a dolgokat – és csodák-csodája elindul végre az install!!! Mi lehetett a gond? Hibás a pen? Nem, mert miután felmásoltam rá a dolgokat, összehasonlítottam a hdd-n lévő és a pen-en lévő file-okat, és egyezett a kettő. Hát akkor mi a hiba? Ugyanez a pen nem megy a G4-esen sem? Lássuk: a „boot.img” file-t kicseréltem a szükségesre, be a G4-be a pen - és az hibátlanul boot-ol róla...!? Csak arra tudok gondolni tehát, hogy eltérő a két gép pen-kezelése – amivel eredetileg próbálkoztam, az ugyan újabb pen, és a G5-ösnek még inkább kellene kezelnie az újabbat hibátlanul (gondoltam utólag), de mégis a régebbi pen volt az, ami működött rendben mindkét gépen. Tanulság: nem mindig az újabb a jobb – na, erről mi Amigások tudnánk beszélni...

ZÁRÁS

Mivel elég precíz ember vagyok, próbáltam nagyon részletes és alapos lenni, remélem minden lehetséges hibára felhívtam a figyelmet. Ha valami mégis kimaradt, akkor írjátok meg, és – ha a főszerkesztő is úgy akarja – visszatérünk még a témára.

Tolcsvai Péter



Nagyot harap a kis, zöld vámpír, Amigos!

Az Amigaspirit.hu fórumát rendszeresen olvasók 2014. januárjában felfigyelhettek rá, hogy immár kis hazánkban is van egy Vampire 600 nevű, Amiga 600-at izmosító turbókártya. Sirszor barátunk készségesen felajánlotta tesztre, amit a földrajzi közelség miatt (na meg persze a kíváncsiságtól hajtva) én vállaltam el. A Vampire 600-ról rövid hír erejéig már értesülhettünk az Amiga Mania 5. számában. Szerencsére az azóta eltelt időszak nem a feledés homályába taszította a tervet, hanem használható termékké forrt ki.

A fejlesztő Igor Majstorovic, azaz Majsta a már létező megoldásoktól eltérő utat választott, vagyis FPGA alapú kártyát készített, amely TG68-at emulál, nem valódi Motorola 68xxx processzor található a lapon. *(Talán közrejátszott az is, hogy egyre kevésbé érhetőek el újonnan ezek a processzorok.)*

A specifikációk szerint a gépben 68020-as proci és 64 MB FAST RAM lesz elérhető a sikeres behelyezés után (a kártya tud 68000 és 68010-es, 100 MHz-es üzemmódokban is dolgozni). Az emuláció tökéletesítésével további sebességnövekedésre lehet számítani! Majsta erre fel is hívja a figyelmet, egy *„Overclock Ready"* felirattal megerősítve ezt! A bővítés PCMCIA barát, így nincs akadálya az ilyen eszközök használatának.

A kártya Amiga 600-ban megszokott módon a processzora helyezendő foglalat segítségével telepíthető. A tervezéskor szerencsére nem kerülte el Majsta figyelmét a processzor mellett található felületszerelt ellenállás sem, ami akadályozná a foglalatot a tökéletes illeszkedésben, így nem lehet probléma az előkészületek során. A tökéletesen biztonságos rögzítés érdekében a panel úgy került kialakításra, hogy az alaplapon található, eredetileg a winchestert tartó keret számára kialakított furatokba lehet csavarozni. Persze csak óvatosan a testtel, erősen ajánlott a megfelelő méretű csavar használata. Egy nem odaillő csavarral és egy óvatlan mozdulattal meg is roppanthatjuk az alaplapot, esetleges hibát okozva ezzel a gépben. A kártya hűtést nem igényel, megfelelő szigeteléssel a CF kártya is elfér a turbina *„felett".*

A teszt persze nem ment olyan zökkenőmentesen, mint az gondoltam, csak második nekifutásra sikerült feléleszteni egy Amiga 600-ast.

Legelőször azzal a problémával kerültem szembe, hogy a saját gépemben nem sikerült munkára bírni a Vampire 600-at. Az 1.5-ös revíziójú alaplapon TS68000 processzor dolgozik *(Thomson licenc),* és talán 1–2 tizedmilliméter méretkülönbség lehet, de sehogy sem tudtuk elérni, hogy elinduljon a gép. Érzésre, látszatra minden a helyén volt, de csak fekete képernyő fogadott minket bekapcsolás után. Feltételezem, hogy a TS68000 100% kompatibilis a Motorola változattal, és nem az okozta a problémát, hogy inkompatibilis az emulált TG68K-val.

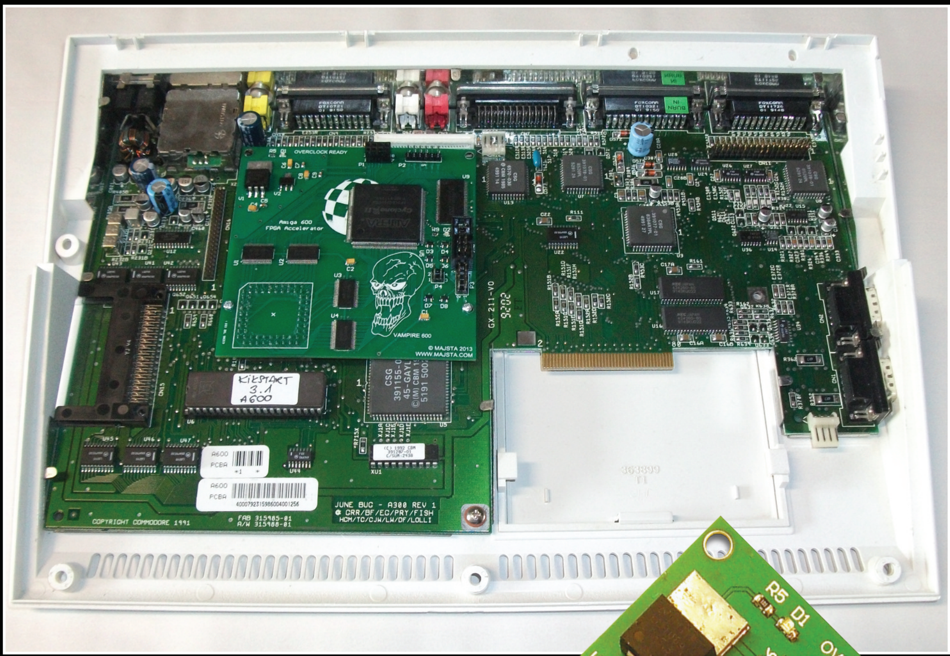
Másnapra egyenesbe jött a dolog, Sirszor újra kipróbálta saját gépében, ami egy REV 1-es alaplappal bír, és azon gond nélkül elindult. *(Talán nem mindenki tudja, ezen az alaplapon egyébként még Amiga 300 felirat olvasható!)*

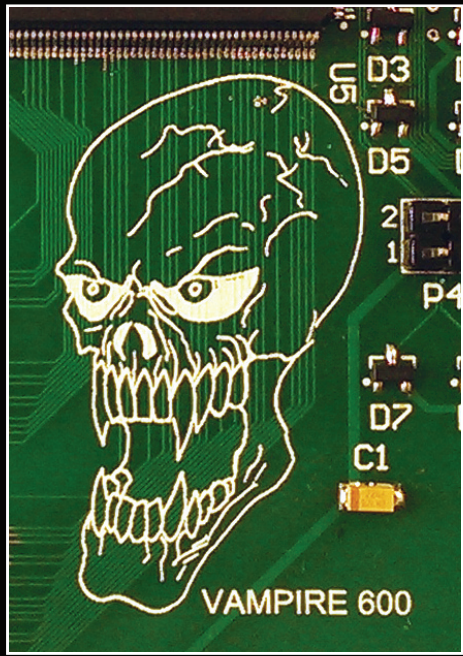
A rendszer elkészítése után elkezdtem a próbákat, amelyek eleinte meglepően jó eredményeket produkáltak. A telepített ClassicWB rendszer CF kártyáról nagyon gyorsan elindult és tökéletesen használható volt. A Sysinfo teszt szerint *(zárójelben a Majsta által megadott adatok)* a processzor sebessége 60,90 MHz *(100MHz)* értéket mutatott, ami persze érezzük, hogy nem valós, a Dhrystones 5984 *(5997),* CPU MIPS 6,24 *(6,25)* MFlops, a chip sebesség 2,57 *(2,63)* egy mezei Amiga 600-hoz képest, a HDD sebessége 1,001,824 *(1,077,304)* Byte/sec. *(Összehasonlításul ez az ACA620-nál a következő: Dhrystones 3332, CPU MIPS 3,47 Mflops, a chip sebesség 2,11)*

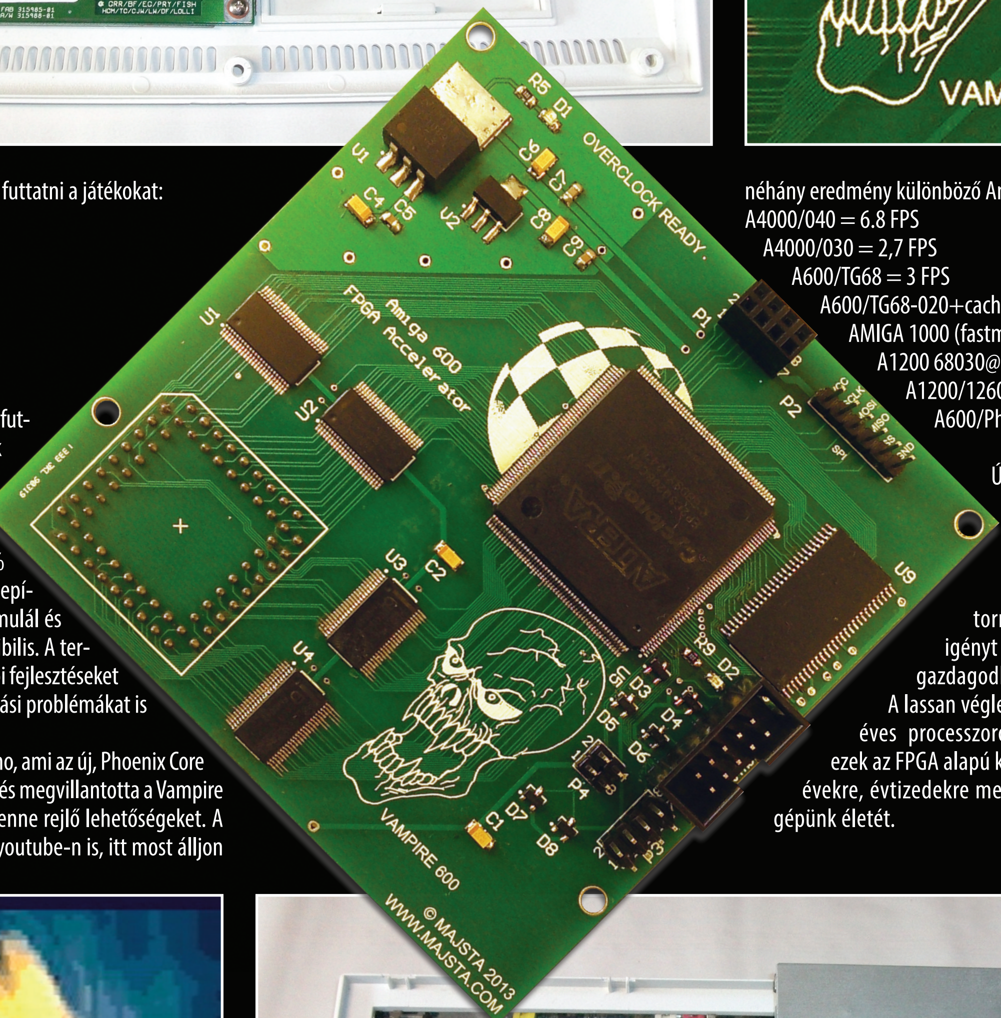
Mint minden tesztnél beigazolódott, ezek csak statisztikai értékkel bíró számok, az igazi értéket a gyakorlati használhatóság jelenti.

Jelen esetben ez sajnos csorbát szenved, ugyanis az elsődleges felhasználási terület, a WHDload kompatibilitása sajnos nem 100%-os, minden egyes programhoz külön kell állítgatni a paramétereket. Az első kísérletek során csak egy-két demo indult el az alapkonfigurációval, a legtöbb vagy el sem indult, vagy 1–2 másodperc után hibaüzenettel kilépett. Játékok terén még rosszabb a helyzet, nem sikerült olyat találnom a kedvenceim között, ami elindult volna. Persze 10–15 kiragadott játék nem a teljes kínálat, de jelentős időt elrabolhat a módosítások kipróbálása, mire tökéletesen használható lesz az adott program. Talán a jövőben felkerülnek az internetre a speciális, erre a kártyára készült verziók, egyelőre nem tudok ilyenekről.

A tartósabb teszt során már sikerült javulást elérni a játékok futtathatóságával kapcsolatban. Az alábbi beállítá-







sokkal elég jó aránnyal lehet futtatni a játékokat:

- Noautovec
- Nocache
- Nomemreverse
- Noflushmem
- Noresint
- Preloadsize=1000000

A gyártó szerint minden játék futtatható WHDLoad alatt, csak egy kicsit vacakolni kell a paraméterekkel. Ha valaki nem akar szöszmötölni, akkor a 100% kompatibilis 0.1 fw-t kell telepíteni. Az nem 68020 procit emulál és egy picit lassabb, de kompatibilis. A tervek szerint a firmware további fejlesztéseket kap, ami talán a kompatibilitási problémákat is megoldja.

Májusban megjelent egy demo, ami az új, Phoenix Core névre hallgató fw-re készült, és megvillantotta a Vampire 600 igazi képességeit és a benne rejlő lehetőségeket. A tesztvideó megtekinthető a youtube-n is, itt most álljon néhány eredmény különböző Amigák teljesítményéről.

A4000/040 = 6.8 FPS
A4000/030 = 2,7 FPS
A600/TG68 = 3 FPS
A600/TG68-020+cache = 4.5 FPS
AMIGA 1000 (fastmem) = 0.6 FPS
A1200 68030@50MHz = 5.1 FPS
A1200/1260@80MHz = 18.6 FPS
A600/Phoenix = 31.2 FPS !!!

Úgy gondolom igazán biztató az eredmény, ha a WHDLoad kompatibilitást is sikerül 100% közelébe tornázni, egy minden igényt kielégítő turbókártyával gazdagodhat minden Amiga 600. A lassan végleg elfogyó, több mint 20 éves processzorok helyét valószínűleg ezek az FPGA alapú kártyák vehetik át, újabb évekre, évtizedekre meghosszabbítva kedvenc gépünk életét.

adsr



A Phoenix maggal a leggyorsabban képes rotálni a teszt grafikus motort



Floppy-meghajtó evolúció

Avagy hogy fér el a zsebedben 8000 floppy lemez

Akik koruk okán készen kapták napjaink mechanika mentes digitális háttértárait, nehezen tudják elképzelni az adattárolás floppy lemezekre épült 80-as éveit. Az Amiga fejlesztése idején a korábbi önálló törekvések között egy 23 céget tömörítő konzorcium vágott rendet a floppy lemezek dzsungelében, melynek eredményei a 3,5"-os meghajtók lettek.

Természetes lépés volt tehát, hogy az 1984-ben megjelent kétoldalas (később DD-s) 3,5" méretű meghajtó került az Amiga 1000 házába, a formátum legnagyobb, lemezenkénti 880kB kapacitásával.

A maga idejében ennek mind sebessége, mind kapacitása meglehetősen versenyképes volt, amit jól érzékelhetünk, ha egy pillantást vetünk a kor merevlemez kínálatára.

Az első, mikroszámítógeket célzó 5 1/4" merevlemez az ST-506 1980-ban jelent meg 5 MB kapacitással, valamint mai áron számolva valamivel több mint egy millió forintos árcímkével. Egy évre rá ezt a kapacitást megduplázták ugyan, de jól látszik, hogy akár egyetlen külső drive-al és egy doboz floppy lemezzel az igények jelentős részét lefedhettük minimális költséggel.

A szoftverek háttértár követelménye is éveket hagyott ennek a technológiának, bár a tömegpiacra szánt Amiga modellekbe került merevlemez vezérlő 1992-ben már igen elkésett volt. A '90-es évekre a merevlemezek erre keleten is elérhetővé váltak, a szoftverfejlesztések támaszkodtak is már a növekvő tárolókapacitásokra. Elég ha csak a Monkey Island 2 11 lemezére gondolunk. A felhasználók túlnyomó többsége megrekedt az egyetlen belső floppyval ellátott A500-nál és soha nem tapasztalták meg a merevlemez nyújtotta lehetőségeket Amigán. Maradt tehát a sok 3,5" meghajtós Amiga, és a szinte csak ezen a médiumon elérhető szoftverek tengere a *„retro informatika"* szerelmeseinek, egy olyan világban, ahonnan gyakorlatilag eltűntek a lemezek és elöregedtek a meghajtók. A legtöbb egyébként csodálatos A500, A500+, A600 és A1200 használhatatlanná vált a bennük egykor még ütemesen kattogó háttértár miatt.

Szerencsénkre számos nehezen kiváltható ipari pc és szintetizátor is 3,5"-es floppy meghajtóval készült az elmúlt évtizedekben, ami egy nálunk nagyobb piacot teremtett a hardveres floppy emulátoroknak, radikálisan letörve azok árát.

A HARDWARE

A legolcsóbb megoldás Gotek néven kerül fel az Ázsiát elhagyó konténerekre. Számos forrásból egyszerűen beszerezhető 5-10 ezer forintos áron.

Az eszköz egy STM32 típusú ARM Cortex alapú 72MHz-en ketyegő mikrovezérlőre épül, ami számos időzítővel és DMA-val kiegészítve könnyedén eljátszik egy 3,5"-es floppy meghajtót. A számítógép felé a megszokott adat és tápkábellel csatlakoztatható, míg az előlapján egy USB port található az adatok forrásának. Mivel az USB oldalon egy FAT fájlrendszert kezel, ezért egy háttértáron több lemez képfájl is elhelyezhető, melyek kiválasztását, illetve állapotának megjelenítésére egy kijelző és két nyomógomb is helyet kapott a kis dobozban. Egyetlen szépséghibája a Gotek-nek, hogy a fent említett igények miatt pc formátumú meghajtóként működik, tehát a forgalomba került változat nekünk nem jelent megoldást. Szerencsére azonban az emuláció szoftveres oldala, a firmware cseréjével módosítható.

A HM ÁTJÁRÓ

Ahogy számos földrajzi akadály neve őrzi annak nevét, aki először kelt át rajta, érdemes megjegyeznünk Hervé Messinger nevét is, aki először boot-olt Amigán egy Cortex floppy emulátorral ADF formátumú lemez képfájlt. Az ezt lehetővé tevő firmware fejlesztője, honlapján részletes útmutatást ad a módosítás menetéről, az emulátor működéséről (*http://cortexamigafloppydrive.wordpress.com/*). A letölthető firmware, a készülék megbontása nélkül, egy forrasztószemekre kivezetett soros vonalon keresztül feltölthető. Az eredeti firmware olvasás ellen védett, tehát ezt nem lehet kiolvasni és a későbbiekben visszatölteni, vagyis a pc emulációnak a firmware cserét követően lőttek.

A fejlesztés másik oldala egy Amiga program (selector.adf), amit az emulátorról elindítva kezelhetjük a FAT16/FAT32-re formázott adathordozón lévő lemez képfájlokat.

A több hibajavítást is megélt, jelen állapotában (V1.05a) szoftver fejlesztése sajnos elakadni látszik. A honlap nyilvánosságra kerülését követően megjelentek elsősorban az AmiBay-en kész firmware cserélt Amigásoknak szánt Gotek emulátorok, természetesen némi felárért. Néhány rosszul hangolt üzenetből vita és sértődöttség lett, végül Hervé továbbfejlesztési motivációja elillant. A lényeg mindenesetre az, hogy ha valaki készen vesz ilyen Amigás floppy emulátort, akkor ne a firmware fejlesztőt zargassa a problémáival, hanem azt akitől vásárolta.

FLOPPY EMULÁTOR

A beavatkozás során egy olyan eszközhöz jutunk, amely kiváltja bármely classic Amiga bármely floppy meghajtóját. Magát a lemezt ADF formátumban kell elhelyeznünk bármilyen USB háttértáron, majd egy Amigán futó program segítségével hozzárendelni egy számmal azonosított fiókhoz. Ezt a számot a Gotek előlapjának nyomógombjaival a kijelzőn beállítva *„behelyezzük"* a hozzárendelt lemezt a meghajtóba. Menet közben bármikor válthatunk lemezt, ilyenkor a gép éppen azt érzékeli, mintha a lemezt kivennénk és behelyeznénk egy másikat.

A két gomb együttes megnyomására a 000 sorszámú fiókot állítja be, ami a selector.adf-nek van fenntartva. Ezt az egy fájlt mindenképpen tartalmaznia kell az USB adathordozónak, mielőtt azt a Gotek emulátorba berakjuk. A selector.adf-ből elinduló program szolgál a fájlok és a sorszámok összerendelésére. Bár a program WB-ről is indítható, kilépni nem lehet belőle, elsősorban csak floppy-s környezetre lett kitalálva. A hozzárendelést billentyűzet, egér vagy joystick segítségével állíthatjuk be. A fájl lista és a sorszámokkal jelzett fiókok listája külön jelenik meg, ahol bal Amiga vált a listák között, vagy enterrel kiválasztva egy elemet a másik listára lépünk. Végül a save&restart sort kiválasztva a selector.adf-ben elmenti a sorrendet és a 001 fiókban lévő fájlt megnyitva újraindítja a gépet.

Az emulátor külső meghajtóként is használható, egy meglévő külső meghajtó házába építve, vagy önállóan közvetlen kábellel csatlakoztatva az external disk drive csatlakozóra. A meglévő házakban lévő meghajtók gyakran nyákra szerelt csatlakozót tartalmaznak és ez nem mindig azonos helyen van a Gotek csatlakozójával. Sajnos a selector program csak a boot meghajtót kezeli, ezért több meghajtó esetén minden pendrive-ot külön újraindítás után kell konfigurálni. Egy dobozos Amiga belső kábelén két meghajtó is elhelyezhető. Ilyenkor a Gotek S0 ill. S1 jumper-vel különböztethetjük meg a drive-okat.



Összességében egy kiváló kompatibilitású, ez eredeti sebességével azonos, kényelmes megoldást kaptunk a floppy meghajtók kiváltására. Egy bővített high-end Amigában nem sok hasznát venni, de ahol whdload-ot nem tudunk elérni, ott szinte kötelező. Egyszerűen feléleszti azokat a gépeket, amiket eddig csak a polcon tároltunk, mert túl körülményes lett volna használni.

ESETLEGES PROBLÉMÁK

- Bármilyen sérülése a selector.adf-nek megakadályozhatja a rendes működést. Ilyenkor elegendő egyszerűen felülírni az eredeti selector.adf-el.
- Ha a táp a bekapcsolást követően nem elég stabil, az megakaszthatja az USB kommunikációt. Az USB szinkron a bekapcsolást követő néhány ms alatt lezajlik.
- A selector program kisfelbontást használ, ezért pl. az Amiga TOSEC-ben lévő fájlnevek nem értelmezhetőek. Ezeket érdemes átnevezni rövidebbre.
- A led-el ellátott pendrive-ok folyamatosan villognak, amíg a Gotekben vannak. Ez normális működés legalábbis az 1.05a firmware-ig.
- A fájllista nem rendeződik, tehát érdemes olyan sorrendben felmásolni az adf fájlokat, könyvtárakat, ahogy azt szeretnénk viszontlátni.
- Egyes újabb A1200-asok (ESCOM) a korábbiaktól eltérő floppy meghajtót tartalmaznak. Ezekkel az alaplapokkal nem kompatibilis.
- Csak normál, eredeti adatkábellel működik. A pc meghajtókhoz átalakított kábelekkel (átkötés, dióda) nem kompatibilis.

Lázi

Új Magyar szoftverek

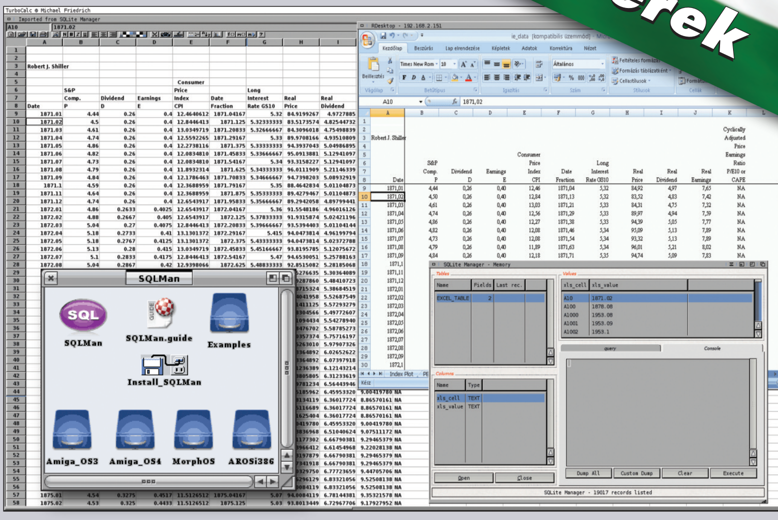
SQLite Manager

Az SQL alapú adatbáziskezelő rendszereket már nem csak a tengernyi adatot feldolgozó feladatoknál találunk, hanem egyszerű alkalmazások is igénybeveszik kiforrott, hatékony megoldásaikat. Az SQLite az egyik legelterjedtebb offline adatbáziskezelő rendszer, ami Amigán is rendelkezésre áll a programfejlesztők számára. Széleskörű felhasználása itt még várat magára, ám pl. modern böngészőnk az Odyssey is ennek segítségével tárolja adatait. Meglévő SQLite adatbázisok kezelését, és új adattáblák létrehozását kívánja támogatni egy új alkalmazás, az SQLite Manager. A MUI felületnek köszönhetően a program mind AmigaOS3, OS4, MorphOS és AROS rendszeren is elérhető. A program még meglehetősen csiszolatlan állapotban van, ám alapfunkciói működőképesek, melyek a következők:

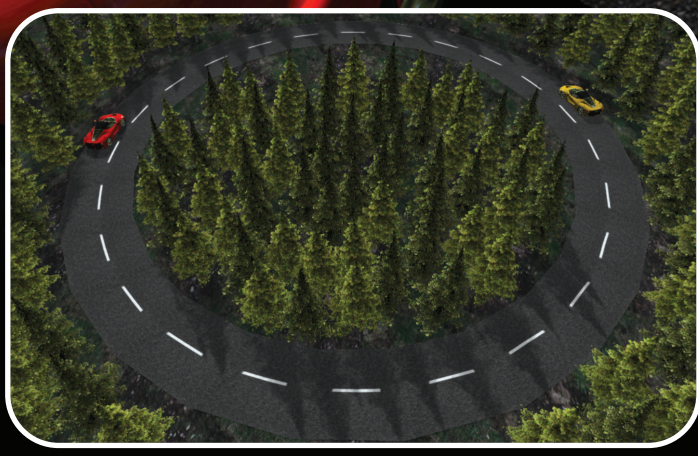
- SQLite adatbázis megnyitása, tartalmának böngészése,
- SQL parancsok végrehajtása a konzolon,
- Új adattábla létrehozása,
- Adatbázis konvertálása SQL parancslistává,
- Lekérdezések SQL paranccsal, vagy egérrel kijelölt paraméterekkel,
- Korlátlan számú lekérdezés egyidejű megjelenítése,
- XLSX táblázat importálása,
- Importált táblázatból Turbocalc táblázat létrehozása,
- Adatbázisok összefűzése.

Az ingyenes program megtalálható az Amineten.

Lázi







Hosszú időnek kellett eltelnie, mire ismét magyar fejlesztésű Amigás játékot üdvözölhetünk és tesztelhetünk lapunk hasábjain. Sajnos manapság az Amigára fejlesztett demók és játékok visszaszorultak. Látván a C64-es és Spectrumos felhozatalt, csak bízni tudunk abban, hogy a mostanában tapsztalható újabb próbálkozások hasonló dömpinget indítanak el Amiga szerte.

A mobiltelefonos verziók után C64-re és Amigára (OCS/ECS/AGA) is megjelentették a Mad Crash Racing játékukat. A ware az Artex Games első próbálkozása Amigára.

Már mobilon is egy kísérlet volt a fejlesztők részéről, most az Amiga verzió is ennek a része. Ha pozitív lesz a visszhangja, akkor követheti néhány ettől jóval nagyobb Amiga projekt. Ezeket a fejlesztéseket a mobil bevételeikből finanszírozzák. Hogy miért Amiga? *„Több okból. A legfontosabb érv: azért, mert élvezzük!”* – nyilatkozták.

A játékban egy kétsávos köralakú úton halad egymással szemben, de nem azonos sávban egy piros és egy sárga sportautó. Mivel nem azonos sávban haladnak így nem jelentenek veszélyt egymásra. Mi a piros autót dirigáljuk. Egyre gyorsabban rójják köreiket, míg nem a sárga hirtelen és váratlanul sávot vált. Tehát pontosan szembe fogunk találkozni vele mely két totálkáros autót fog eredményezni. Hacsak, mi is nem váltunk azonnal sávot. Ezt a space billentyűvel tehetjük meg. És ez így folytatódik tovább mig csak bírjuk. Egyszerű reflexjáték, mely mégsem egyszerű!

Letöltés: http://goo.gl/IE4KcA





ÚJ, 3D-S FALBONTÓ JÁTÉK EXTRA CSAVARRAL!

Ez az új non-stop akció arcade játék kihívást jelent majd a reflexeidnek és az idegeidnek is, de játszhatod az egyedülálló párbaj-módot és kihívhatod a barátaidat is egy partira.

A VoxelNoid a klasszikus falbontó-játék témát veszi alapul és új szintre integrálja a játékmenetet egy csodálatos 3D voxel megjelenítéssel.

Használd arra a játékbeli ütődet, hogy elhajítsd a labdát és megsemmisítsd a voxel-téglák mindegyikét. A felrobbanó téglákból bónusz díjak hullhatnak alá, melyeket az ütővel elkaphatsz.

Az elpusztított téglák felrobbannak és a sok voxel törmeléket begyűjtve egy az ütődbe integrált lézersugarat hozhatsz működésbe, mellyel hatékonyabban robbanthatod fel a voxel-téglákat, de eközben a labdát is irányítanod kell.

Használd arra a lézert, hogy a keményebb téglákat szétzúzd vele, melyek ellenállnak a labdád ütéseinek.

Büntesd meg az ellenfeledet párbaj-módban azáltal, hogy büntetés-téglákat küldesz a játékterére...

- Gyors iramú játék
- 30 különböző térkép
- Egyedi 3D voxel grafika
- Old-school chip-dallamok, hangok
- Helyi és online Toplisták
- Sok elérhető achievement
- Könnyű / normál / hard fokozat
- Sok extrával
- Lézer-sugaras robbantás
- Egyedülálló 2 játékos szimultán, osztott képernyős párbaj mód
- Küldhetsz büntetés téglát az ellenfelednek párbaj módban
- Joypads / joystick támogatás
- Két joypads / joystick támogatott
- Facebook integráció (Android / iOS)

AMIGA RENDSZER KÖVETELMÉNYEK:

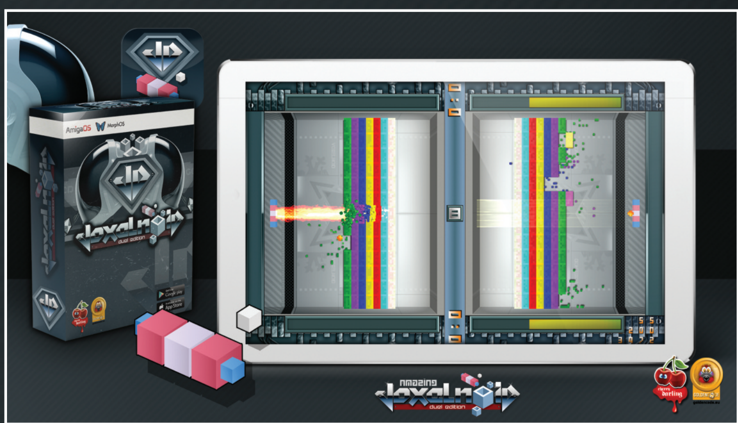
MorphOS 3.x
AmigaOS 4.x, Warp3D











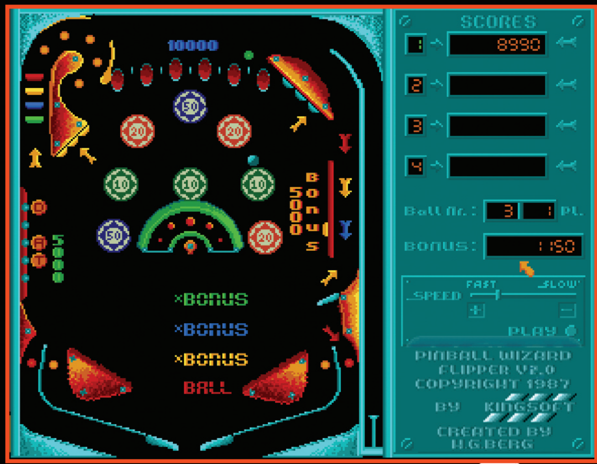
Pinball Wizard

1987, Kingsoft, OCS / ECS

Az úttörő szerepet a Pinball Wizard című játék kapta, 1987-ben jelent meg az első flipperjáték kedvenc gépünkre. Sajnos az elsőség együtt járt az elég gyatra minőséggel, gépünk képességeit messze nem használja ki a játék. A csúnyácska grafika és a valóstól távol álló golyómozgás okozta „sokkot" a különböző digitalizált hangok (pl. a Pump up the volume című sláger digizett részletét felhasználva) sem tudták feledtetni, így gyanítom, a gyors formázás hamar a feledésbe taszította eme játékot. Egyedüli apró poénként azt tudnám kiemelni, hogy a program reset után egy halálkacajjal újraindul, a frászt hozva a gyanútlan játékosra. **ADSR**







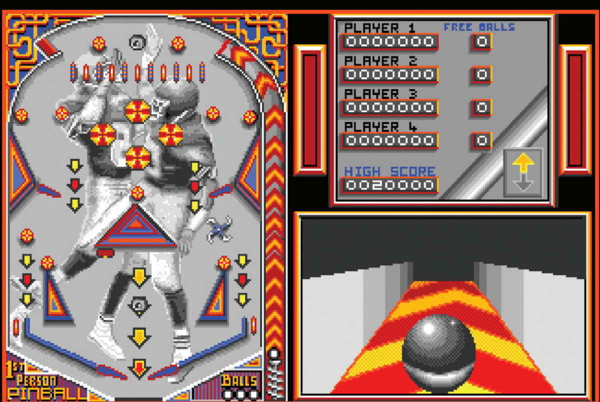
FLIPPEROLÓGIA



First Person Pinball

1989, Cirrus Software, OCS / ECS

Aki arra gondol, hogy ez egy belső nézetes flipper lesz, nem téved. Bizony, 1989-ben nagyot gondoltak a Cirrus Softwarenél és megalkották ezt a játékot, mely lássuk be, szerencsére nem lett követendő út a flipperjátékok során. Az alapötlet, mely szerint a játékos a golyó szemszögéből láthatja a pályát, még csak-csak elfogadható (bár némi mosolygásra ad okot), de a megvalósítás a béka feneke alatti szintet tükröz. A biztonság kedvéért látható a teljes pálya is a képernyő bal oldalán, ilyenkor a képernyő egy kis részét foglalja el a belső nézetű változat, de beállítható úgy is a játék, hogy teljes „FPB" nézetbe átkapcsoljon. Ez utóbbi teljesen játszhatatlanná teszi az egészet, a golyó ki tudja milyen logika szerint mozog a képernyőn, és mivel nem látjuk a flipperütőt sem, csak az utolsó pillanatban, így a golyó visszaütése is teljesen rapszodikus. **ADSR**





Utazás idősíkokon át: A középkor

A sötét középkor csatái és intrikái közé csöppenünk időutazás rovatunk segítségével

1. rész

Defender of the Crown





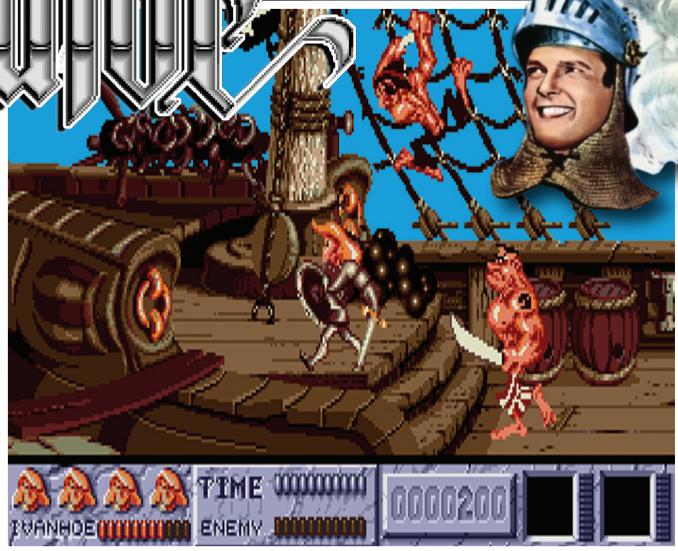
Kiadó: Cinemaware
Verzió: ECS / AGA / CDTV / CD32
Stílus: stratégia/akció
Év: 1987

Mit is lehetne mondani az Amigás stratégiai-kaland játékok abszolút királyáról? Jim D. Sachs és az általa vezetett grafikus csapat igazán kitett magáért, egy szemet gyönyörködtető, egész estés produkció keretein belül elevenedik meg a középkori Anglia. Várostromok, lovagi tornák, látványos elöнyökkel megáldott, meghódításra váró hercegnők, mi kell még? A normannok ellen négy, eltérő képességekkel rendelkező karakter közül választva indulhatunk, és bármelyik mellett voksolunk is, küldetésünk, hogy összegyűjtsük Richard király váltságdíját, garantáltan eseménydús lesz. Az a fajta szórakozás ez, amely a fénykor óta meghatározta a joggal elvárható minőséget, és ha esetleg valakinek egy CDTV is jutott osztályrészül, szerintem a mai napig nyugodtan mutogathatja rajta ezt a műalkotást bárkinek.

Ivanhoe

Kiadó: Ocean
Verzió: OCS/ECS
Stílus: hack'n'slash
Év: 1990





Jelen programban Wilfred of Ivanhoe egy szál kivont karddal rohan neki az ellenségnek. Ahogy a képek is mutatják, egy oldalnézeti, hack'n'slash játékról van szó, ahol feladatunk a scrollozó képernyőn balról jobbra nyomulva lekaszabolni mindenkit, ki ránk ront. Jópofa játék lenne, azonban az irányítás, illetve a játszhatóság elbírt volna még néhány kör bétatesztet. Változatos hátterek előtt, szépen megrajzolt ellenséget kell ártalmatlanná tenni kimondottan jólfésült hősünkkel. Az egy lemeznyi terjedelem már annak idején is biztató hatással volt mindenkire, hogy gyűjteményébe illessze, sőt, rendre képernyőre is kerüljön akár több nekifutásra is.

Iron Lord



Kiadó: Ubi Soft
Verzió: OCS / ECS
Stílus: stratégia, szerep
Év: 1989





Annak idején az 576KByte első számának nyitócikke volt ez a játék, amely egy kisebb földrajzi területen zajló csetepatét ismertet meg velünk. A messzi távolból hazaérve hősünknek szembesülnie kell a ténnyel, miszerint igen tisztelt nagybátyja páros lábbal tiporja atyai örökéhez fűződő jogait. Ezt a tulajdonjogi vitát a kor szellemének megfelelően talpig vasban, fegyverrel kell elrendeznünk. A főtérkép révén megismerhetjük a környéket, ahol felfedezhető város, falvak, apátság és maga a birtokunk, mely csak véres verejtékkel orozható vissza egykoron szeretett rokonunktól. Érdekes aljátékok sora színesíti a játékmenetet, amelyek egyébként önmagukban is kihívást jelenthetnek, de ettől függetlenül egyértelműen hosszabb időn keresztül is szórakoztató anyagot tisztelhetünk a UBI Soft munkájában.

Joan of Arc



Két évvel a Defender of the Crown megjelenése után egy másik csapatnál is jött az ötlet, hogy fel kellene eleveníteni egy hasonló környezetet, áthelyezve azt egy másik nép múltjával körítve néhány száz kilométerrel délebbre tolva a színteret. Jeanne'd Arc tehát színre lép, hogy megvívja saját csatáit, sereget toborozzon, satöbbi, és még sorolhatnánk. Az egyetlen „apró" eltérés az egyértelmű elóddel, a Defenderrel szemben a grafika, és gyakorlatilag az egész játék kidolgozottsága. Néhol pixelgrafikák vannak, kézzel rajzolva, de kissé furcsán színezve, máshol digitalizáltnak tűnő háttér előtt küzdenek néhány színnel, de jól beazonosítható ruházattal ábrázolt figuráink. Az egésznek nagyon „olcsó" jelleget ad ez a kezdetleges kivitelezés. Kár, mivel a program amúgy szórakoztató, de kell hozzá némi eltökéltség, hogy az ember huzamosabb ideig bíbelődjön vele.



Kiadó: Broderbund
Verzió: OCS/ECS
Stílus: hack'n'slash
Év: 1989



Kiadó: Electronic Arts
Verzió: OCS / ECS
Stílus: stratégia
Év: 1991

Castles



Egy újabb stratégia, ez esetben azonban kissé elkanyarodva a melodramatikus eszközöktől egy valódi, középkori hadúr szerepét vállalhatjuk fel, kinek feladata, hogy saját várának felépítése mellett még a környező tartományok felett is hatalmat gyakorolhasson. A saját várunk megépítése a tervezéstől a kivitelezésig tart, újszerű, hogy a falak, bástyák, kapu elhelyezése, illetve a várárok mind meghatározhatják otthonunk védhetőségét. A nagyobb léptékű hódítás kellően összetett, bár azt hiszem kijelenthetjük, hogy a megjelenéskor is kevesek jutottak el a végső győzelemig. Nem egy rossz program, de az ember Amigán nem feltétlenül ilyesmit vár(t).

CHAOS GUNS

AZ INTERJÚT KÉSZÍTETTE: HEVŐ • AZ INTERJÚT FORDÍTOTTA: BRIAN

Az N-6981-es számú bolygó, az úgynevezett Nausen, ismertebb nevén a Gulag. Évszázadokon keresztül univerzum szerte úgy tartották, hogy keresve sem találsz ennél tökéletesebb helyet börtön számára. Egy kihalt bolygó a semmi közepén. Azt mondták, hogy ha egyszer ide belépsz, akkor már soha azt el nem hagyod élve. De ez – mint most már tudjuk – csak egy régi legenda...



A mítosz szerint a Gulag volt az első bolygó, ahol az élet született. A legenda megemlít még egy erős, és kiváló őslakó fajt – a Nausent – akik állítólag még beszélni is tudtak az istenekkel...
A 2710. év nagyon fontos volt a Gulag történelmében. A régészek találtak egy régi Nausen szentélyt, amiért azonnal elindult a verseny. Sokan űrhajókon érkeztek az N-6981-re. Aranyásók, kalandorok, kalózok, és természetesen a Birodalom seregei. Háború tört ki. Sokan meghaltak, csak néhányan maradtak életben. Senki sem tudta igazán, hogy a szentély mit rejt magában. Néhányan azt mondták, hogy ez egy hihetetlenül értékes kincs lehet, némelyek úgy gondolták, egy új energiaforrást találnak. Mások úgy vélték, hogy az istenek szunnyadnak a föld alatt. Végül is, félévnyi harc után, egy neutronbomba elpusztította a bolygó felszínét.

Aztán valami furcsa dolog történt. Több száz évre lenne szükség a bolygó regenerálódásához, most 2713-et írunk, és immáron a bolygó lakható újra. A császári hadsereg visszatért, régészeik folytatják munkájukat. Senki nem kockáztat egy konfliktust, senki sem hiszi, hogy a Gulag rejtegethet még valamit... csupán néhány őrült kalandor kockáztatja törékeny életét... Amigások ők, a Chaos Guns fejlesztői.

AM: Szeretettel üdvözlünk benneteket a magyar Amiga Mania magazin olvasói nevében!

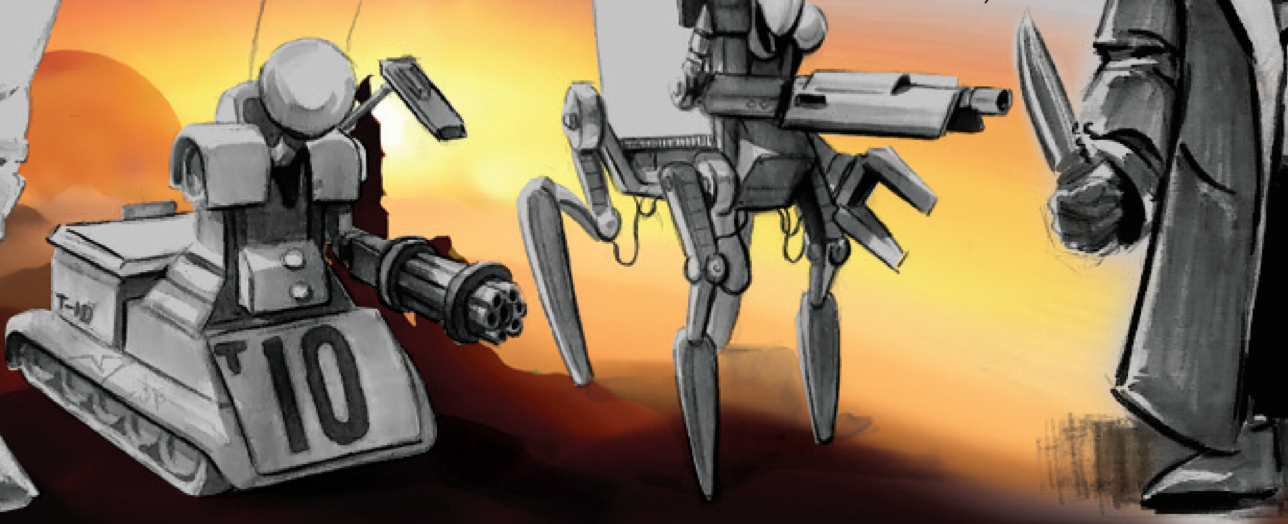
Dave: Üdv srácok! Számunkra is megtiszteltetés, hogy a projektünk felkeltette figyelmeteket, ez minket is motivál!

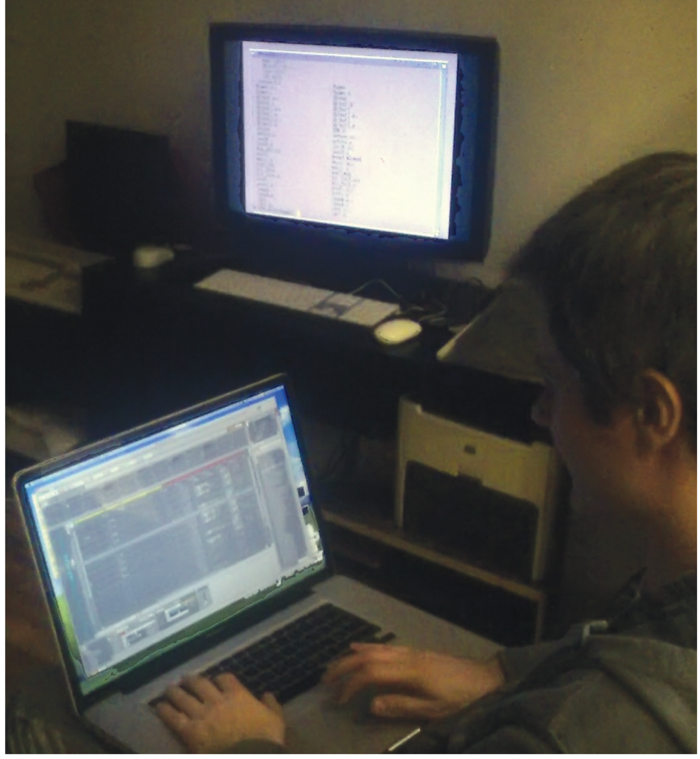
AM: Röviden be tudnátok mutatni a csapatot? Régóta ismeritek egymást?

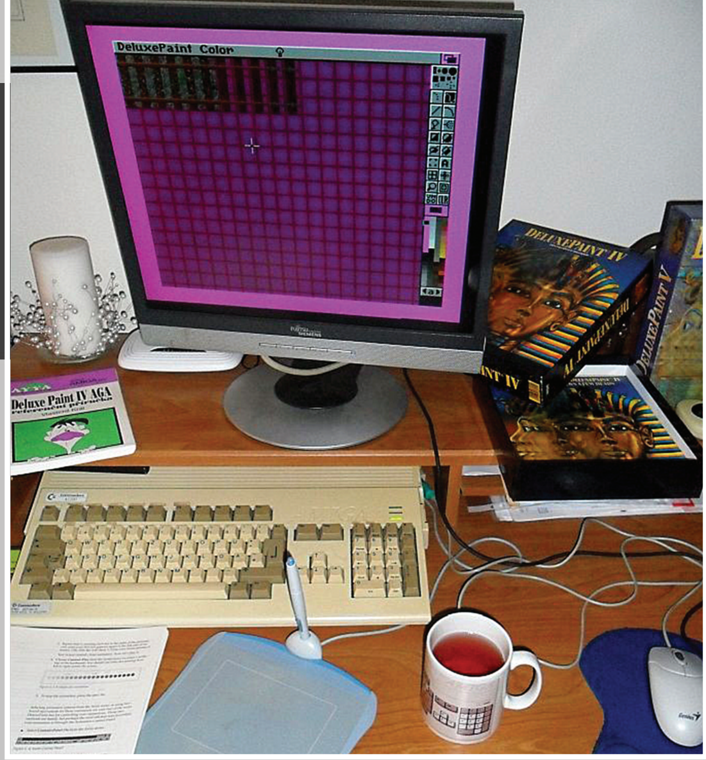
Dave: A DMP Games egy különféle képességű emberekből álló retro számítógépes csoport. Jelenleg a következő tagokkal:

- ***Dave de Sade*** (dizájn, grafika)
- ***Mark*** (programozás)
- ***Predseda*** (grafika, animációk)
- ***Nooly*** (zene és hangeffektek)
- ***Drokk*** (concept art)
- ***Jack3D*** (egyéb 3D grafika)
- ***Tsak*** (tilesetek, egyéb grafika)
- ***Hevő*** (teljes képernyős képek, egyéb grafika)

A csapat magját én (játék dizájn), Predseda (grafika) és Mark (programozás) alkotja. Elég régen ismerjük egymást, ugyanabból a városból (Prágából) vagyunk és számos alkalommal találkoztunk az országban tartott partikon. A DMP Gamest én, Mark és Predseda alapította. Több éve ismerjük egymást, de nem dolgoztunk együtt soha azelőtt. Nooly, Drokk és Jack3D ugyanabból a cseh Amigás közösségből jött, később Tsak csatlakozott hozzák Görögországból, majd nemrég Hevő Magyarországról. Szóval nyu-







godtan mondhatjuk, hogy nemzetközi csapat vagyunk! A háttérben több másik ember is van (sztori író, korrektor...), akiket később szeretnék bemutatni, mikor a megfelelő idő eljött rá.

AM: Tudnál mesélni nekünk az Amigás múltadról is? Dolgoztatok együtt korábban is?

Dave: Ezelőtt soha nem dolgoztunk együtt. Tulajdonképpen én voltam az, aki mindig is panaszkodott az Amigás játékok hiánya miatt. Egy idő után ez olyan kínossá vált (15 évről beszélünk itt), hogy úgy döntöttem, tenni kéne valamit ez ügyben. A Chaos Guns az első nagyobb lélegzetvételű projektem a játékok világában.
Öt éves korom óta eldöntöttem hogy a számítógépes játékoknak fogom szentelni az életem. Elsősorban gamernek tartom magam, de a nagy számú játék után amit végigjátszottam, elkezdtem gondolkodni azon, hogyan tudnék jobb játékot csinálni. Játékokról írni a munkám része, de mivel soha nem voltam programozó, nem csináltam egy játékot sem azelőtt (kivéve pár szöveges játékot, amelyek BASIC vagy HTML nyelven íródtak)! A Chaos Guns volt az egyik játék amit meg szerettem volna valósítani és a Markkal történő találkozás volt a legfontosabb ebben.

Ő pontosan az a srác akit kerestem a feladatra. Predseda lelkesedésével együtt elkezdtünk dolgozni rajta és pár hónap múlva bátran ki merem állítani, hogy az eredmények professzionálisak.
Ez a projekt egy óriási képességteszt egyben. Az én felelősségem eldönteni mi a jó, értékelni és meghatározni minden aspektust, egészen a paletta színekig és az animációs fázisokig részletezve.

Ezzel a csapattal tényleg öröm mindez és természetesen nem lehetne véghezvinni mindezt professzionális megközelítés nélkül.





Mark: A projektet Dave-vel és Predsedával közösen indítottuk. Az alapötlet Dave de Sade-től jött, 2013 augusztusának közepén (amikor Dave először kapcsolatba lépett velem). Az első tesztmotor a hónap végén került fel FTP-re. Ez volt a legelső professzionális tapasztalatom Amigán :-)

Nooly: Nem gondolom, hogy ezt a projektet *„professzionálisnak”* kéne hívnunk, mindannak ellenére, hogy a csapat összes tagja úgy dolgozik rajta, akár csak egy profi tenné. Mindenesetre, az első Amigás projektjeim tracker zenék voltak különféle demókhoz és játékokhoz (a legutolsó az a Tracker Hero volt). Nagyon hosszú ideje csinálok négycsatornás modulokat.

Predseda: Nem, valóban nem professzionális. Az összes munkám hobbi. A Chaos Gunson a kezdetektől fogva dolgozom Dave-vel, miután együtt végigjátszottuk a Hired Gunst (ez egy nagyszerű négyjátékos sci-fi szerepjáték, amelyet a Psygnosys adott ki 1993-ban). Rajzoltam néhány grafikát, de később ezt John továbbfejlesztette. Ma már csak kisebb grafikákat csinálok.

Tsak: A csapatba két hónappal a megalakulás után kerültem. Az egyik Amigás fórumon olvastam a játékkal kapcsolatos felhívásukat, az EAB-en ***(http://eab.abime.net)***. Mindig is érdekelt, hogy egy új Amiga játékon dolgozhassak; az utóbbi években több csapatban és projektben vettem részt, de sajnálatos módon egyik sem készült el vagy került kiadásra még. Mikor a Chaos Guns felhívását láttam, azonnal lenyűgözött a gyönyörű concept art és az a fejlődés, amit a srácok igen rövid idő alatt értek el. Plusz, az Alien Breed minden idők legkedvencebb játéka számomra ;)

Hevő: Néhány hónapja kerestem meg Davet. Elképesztően inspirálónak éreztem a lelkesedésüket. Utoljára 1992-ben fejlesztettem játékot Amigára... több mint 20 év után egy álomnak tűnt, ahogy itt néhány *„szent őrült”* munka és család mellett rettenetesen nyomulni kezdett. Azonnal jelentkeztem, és kértem, hogy ki ne hagyjanak ebből a tutiságból! Amikor bevettek a csapatba, kérték írjak röviden valamit. Emlékszem, igen korlátozott angol nyelvtudásom birtokában csak ennyit írtam nekik: *„Let's rock dudez!”* – azóta, ahogy időm engedi rajzolok nekik.

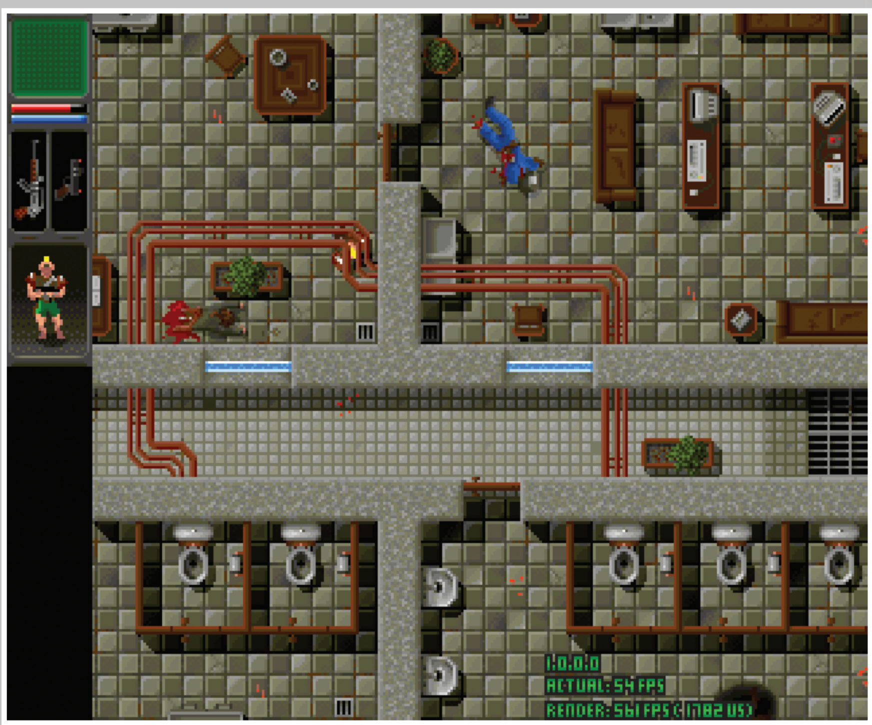
AM: Az tény, hogy 2014-ben még mindig lehet fejleszteni Amiga Classic platformra – ez teljesen világos számomra is – de hogyan és mikor született meg a döntés?



Dave: A játékok az életem, megpróbálom kitalálni, hogy a régi játékok miért sokkal játszhatóbbak mint az újak. Ez felvet néhány a játékiparral kapcsolatos kérdést is. A lényeg az, hogy a Chaos Guns nem csak arról szól hogy *„csináljunk játékot”* inkább arról, hogy *„csináljunk Amiga játékot”*. Könnyedén elővehetsz egy GameMaker-hez hasonló programot és néhány hét alatt összerakhatsz benne egy játékot. De Amigán? Na, az szórakoztató kihívás, mindegyikünk sokat tanul és értékes tapasztalatokat szűr le belőle. Ez a képességeink tesztje, egy tisztelgés a legjobb ember által készített platform előtt.

AM: Miről szól a Chaos Guns?

Dave: Az alaptörténet a Hired Guns utáni eseményeket követi. Nem félek a kliséktől de természetesen az alap sztorinak hihetőnek kell lennie a játékos számára. Ez az egyik ok miért van mind a tizenkét karakternek saját egyedi története. A blogunkon természetesen jóval részletesebb sztorit lehet olvasni. Az én szempontomból,



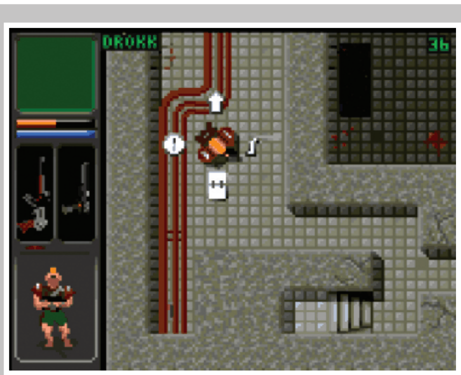


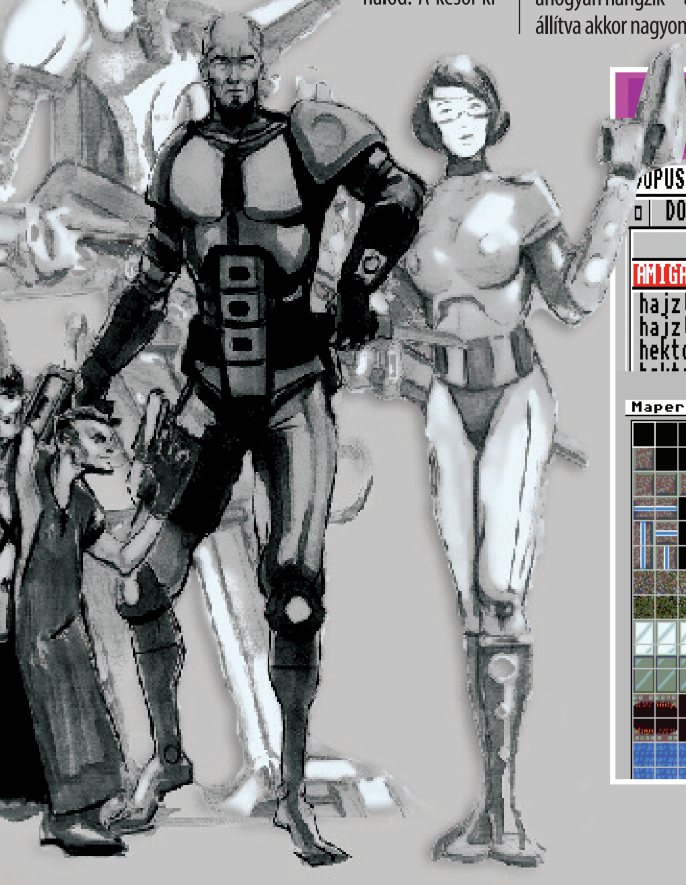


a legfontosabb dolog a Chaos Gunsban a játékmenet. Szerettem volna egyedi élményt létrehozni keverve a kompetitív együttműködést a Chaos Engine 2-ből, a négyjátékos módot a Hired Gunsból, az Alien Breed: Tower Assault atmoszférájával. Ez az ami a Chaos Guns lényege.

AM: Milyen hardver eszközöket használtok a fejlesztéshez?

Dave: A legtöbb munkám egy Blizzard 1260-al és 64MB RAMmal felszerelt Amigán készül, Brilliance-t használok rajzolásra és Jano Editort szkriptelésre. Hiszed vagy sem – mindig egy üres papírlapon kezdem ;). Valóban kedvelem a Brilliance felhasználói felületét – azelőtt Dpaint IV-et használtam; ha összehasonlítjuk a kettőt, majdnem azonosak. A Brilliance jobb nagyítással rendelkezik, de ha egyszer megtanultad a billentyűkombinációkat, akkor teljesen mindegy, hogy melyiket használod. A késői kilencvenes évek óta használtam Brilliancet, de főleg gyerek dolgokra. Néha használunk WinUAE emulátort is tesztelésre, de végül hogy meglegyen az igazi *„Amiga érzés”* minden a valódi hardveren kerül összerakásra.





Tsak: Az összes munkám PC-n készül, Photosoppal. Olyan őrült ahogyan hangzik – a pixel art szempontjából – ha jól van beállítva akkor nagyon szuper dolgokat lehet csinálni vele (a rétegek kezelése nagyon kényelmes). Néhány kisebb grafikai munkához Personal Paintet használok Amigán. Van egy Blizzard 68030/50MHz-el kibővített Amigám, 64MB RAM-mal.

Nooly: A vázlatokat a ReNoise professzionális szekvenszerben készítem el aztán MilkyTrackeren folytatom a munkát (mindkettőt a Mac-emen). Van egy Amiga 1200-asom Blizzard 1230 IV kártyával bővítve, ami több mint elég a trackerezéshez, azon ProTracker 3.62-t használok.

Predseda: Mindent Amiga 1200-on csinálok egy 68030-as gyorsítóval, Deluxe Paint IV-ben.

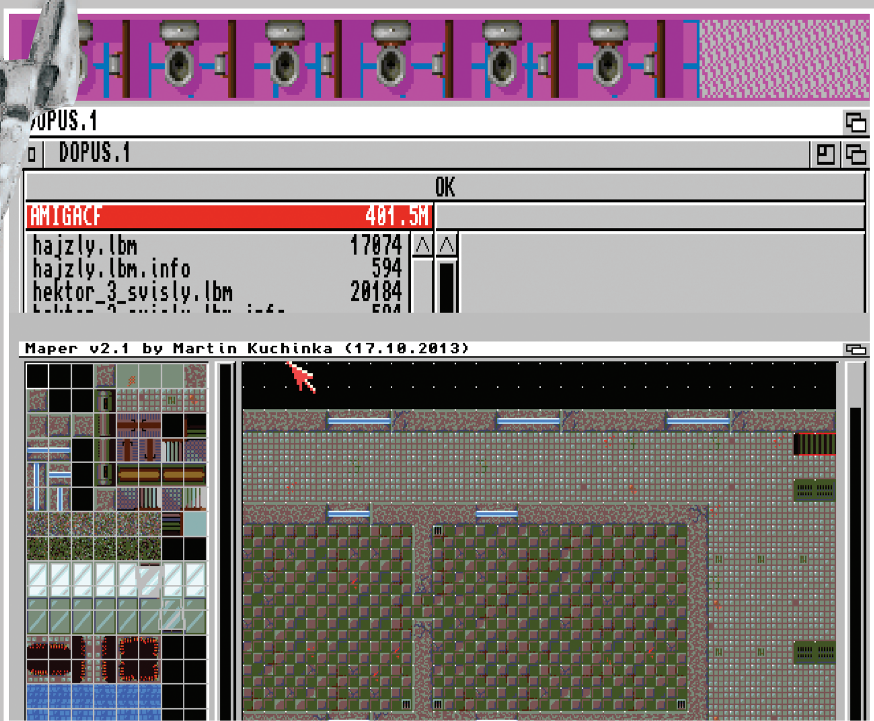
Mark: Nos, én alapvetően MorphOS-t használok, szóval a fő fejlesztői gép egy PowerMac FW800 dupla G4/1833 MHz-es CPU-val, a másodlagos fejlesztői gépem egy PowerBook G4-1667 MHz-es CPU-val. Tesztelési célokra van még egy PowerMac duál G5/2500 MHz CPU-val egy Amiga 4000 Tower egy 68060/50MHz-es kártyával és egy Amiga 1200 68030/50MHz-es kártyával bővítve. Vannak még további gépeim is, de egyelőre nincsenek használva a Chaos Guns fejlesztésében. A szoftver oldalon: PowerD a játék programozására inline assemblyvel, ami 100%-ban kész; A PowerD egy magas szintű programozási nyelv Amiga Classichoz, hasonló az AmigaE-re, de ez saját fejlesztésű ***(http://www.kuchinka.cz/powerd)***.

AM: Miért fontos valódi hardveren (is) fejleszteni?

Dave: Meggyőződtem arról, hogy ez a legjobb módja. Úgy hiszem az Amigának szíve van és a végső eredmény ezt tükrözi is. Van néhány gyakorlati dolog: az egyik a WYSIWYG (azt kapod amit látsz), egyszerűbb és jóval produktívabb ugyanazon a gépen dolgozni ahol a kód futni fog (az indoklás a következő oldalon olvasható: ***http://tinyurl.com/nxsksh6***), a másik dolog az egér érzékenysége (megpróbáltam ugyan rajzolni WinUAE-vel, de szörnyű volt). Amíg Tsak-al nem találkoztam azt mondanám hogy pixelezésre nincs jobb szoftver mint a Brilliance (vagy Dpaint), de most már csodálom az ő Photoshop képességeit. Amikor tesztelni kell akkor természetesen alapvető hogy a valódi hardveren történjen.

AM: Mi okozta a legnagyobb kihívást a fejlesztés ideje alatt?

Dave: Ez egy trükkös kérdés, mivel még távol vagyunk a játék



elkészültétől. De néhány példát említve: gondunk volt a palettával, ez sokkal komplikáltabb volt, mint ahogy gondoltuk. A játékmotor sebessége szintén probléma: egy 060-as processzorú gépen már eléggé játszható, de egy 030-ason még továbbra is lassú. Általános problémánk a fejlesztőeszközökkel – az összes szkript manuálisan készül egy texteditorban ami nem túl kényelmes... Ki kell bővítenünk a mapper alkalmazásunkat is. Ami lényeges, hogy funkcionalitás szempontjából a motor 100%-ban működik már, ugyan csiszolva és gyorsítva lesz még. Fogalmam se volt arról, milyen komplikált Amigára játékot fejleszteni. Paletta, teljesítmény – korlátozott erőforrások állnak rendelkezésre. A legnagyobb kihívást az erre a környezetre való illesztés jelenti. Tudva, hogy mit nem tehetsz, hatalmas további lehetőségek nyílnak meg arra nézve, hogy mi lehetséges. Mióta megváltoztattam a játékkal kapcsolatos gondolkodásom módját, azóta vettem észre valójában milyen gyönyörű is egy Amigás játék. Fumito Uedát idézve: *„mikor megismered határaid, határtalan leszel".*

Mark: A játékmotor sebessége. A G4 gépeimen a motor 1000 fps-t produkál, míg 68030/50MHz-en 7 fps jelenleg. De hé, ez hétszerese annak amit kezdetben elértem. Remélem idővel fejlődni fog :). Mindenesetre a motor valósidejű, szóval a sebesség ugyanaz egy 68030/50MHz-es gépen mint egy G4-esen, csak az utóbbin természetesen sokkal finomabban mozog (köszönhetően a kevesebb eldobott képkockának – a fordító megjegyzése).

Predseda: Paletta. Ez egy örök harc, megtalálni a legjobban használható palettát. Abban a pillanatban ha ez megvan, a munka fele kész.

Tsak: A legbonyolultabb dolog megtalálni az életképes módját annak, hogy a Photoshopban készített munkát átvihessük Amigára anélkül, hogy egyedi palettákkal kéne vacakolni mikor ILBM formátumra konvertáljuk. Ebből az okból a GIF formátum került előtérbe a PNG8 helyett. Mindezeken felül, pixelezni a legnagyobb kihívás amivel grafikusként eddig szembenéztem.



Nooly: A legnagyobb kihívás talán az, hogy összetett zenét kell csinálni csupán négy hangsáv felhasználásával.

AM: Minimális követelmények?

Dave: A célgép egy AGA Amiga 68030 processzorral, 16MB RAM-mal. Elképzelhető hogy minden belefér majd 8MB-ba. Markra hivatkozva, fontolóra veszünk majd egy ECS kiadást később, de erre még korai lenne mérget venni.

AM: Tervezitek dobozos verzió kiadását is?

Dave: A játék maga ingyenes letöltésként kerül kiadásra, de tervezzük, hogy legyen egy limitált dobozos verzió is nyomtatott kézikönyvvel, térképekkel, eredeti rajzokkal, stb. Ez ugyan drága lesz, de mivel gyűjtőknek szánjuk, úgy vélem mindenki hálás lesz érte. Mi egy Amigás játékot készítünk és azokat mindig is szép dobozban terjesztették, ugye?

AM: Van más futó projektetek? Értékelnél más Amiga vagy retro projekteket is? Például egy bővítőlemezt a Chaos Gunshoz?

Predseda: Dolgozom egy Dizzy-stílusú platform játékon a Remainder csapattal (a Downfall Amiga verziójának megalkotói). Remélem miután a Chaos Guns befejeződött, lesz egy folytatás, ami *„könnyített"* verzió és egy- vagy két játékos is játszhatja majd négy helyett.

Tsak: Volt néhány nem Amigás, művészettel kapcsolatos projektem futóban a csapatommal, ami komolyabbá kezd válni lassan. Az Amigával kapcsolatosak közül jelenleg a Chaos Guns viszi el az időm 99,9%-át :). Ha a projekt jól megy, egy bővítés (vagy egy folytatás) biztosan a menün szerepel! ;)

Mark: Nos, a Chaos Guns szkripteket használ a legtöbb dizájn elemhez, egyszóval készen áll arra hogy teljesen lecserélhessünk mindent az adatlemezekkel és egyedi szintekkel együtt, stb.

Nooly: Semmi Amigával kapcsolatos jelen pillanatban :[

Dave: Amikor elkészül, a Chaos Guns bővítve lesz, ez már majdnem biztos. Van néhány ötletünk hálózati játékra, egyjátékos küldetésekre és a motor lényegében bármi egyébre használható. Sok tervünk van! Ahogy talán érthető, ebben a pillanatban túl korai lenne bejelenteni bármit is. De a motor eléggé skálázható és lehet moddolni, további pályákat, ellenségeket belerakni, stb. Néhány ötlet – egy speciális verzió a játékból 2 vagy kevesebb játékoshoz. ECS, MorphOS, AROS, OS4 verziók. Tervezzük, hogy néhány vezethető járművet is belerakunk – autók, vonatok, tankok, helikopterek. Ez mind lehetséges – ez a lényeg. Viszont a jelenlegi dizájn nem tartalmazza mindezt. Még jó sok munka van előttünk, csak az idő a megmondhatója, hogy ebből mi lesz megvalósítva a befejezett játékban vagy a jövőben.

AM: Tudnál nekünk mesélni egy kicsit a mai cseh Amiga scene életéről?

Dave: Őszintén mondva, nem tudok rá válaszolni. Még a mi kis országunkban, annyi évvel az Amiga virágkora után is a scene kisebb egymással harcoló csoportokra oszlik – aminek egyáltalán semmi értelme. Ez nagyon elszomorít, hogy nem vagyunk egységesek, legtöbbször személyes problémák miatt. Ez leginkább az Amiga vs Atari háborúzásokra emlékeztet a régi időkből ;). Mindazonáltal az elmondható, hogy a közösség még mindig nagyon aktív. Minden évben történik valami új – rendszeres partik vannak, hardverek vagy szoftverek jönnek ki – és ez nagyon boldoggá tesz.

AM: Mi a kedvenc Amigád, játékod, demód és zenéd?

Dave: Akárcsak a legtöbben közülünk, én is Amiga 500-on nevelkedtem, de mindennapi használatra egy tuningolt Amiga 1200 van, 030-as processzorral és valamennyi FAST RAM-mal. Mivel személy szerint gamer vagyok, fontos hogy legyen WHDLoad telepítve (és mindenkinek nagyon ajánlom, hogy vegye megy a kulcsot hozzá ma, ha eddig nem tette volna!). Egy 060-as géppel a fedélzeten, nem érzem, hogy limitálva lennék – demók, PC átiratok (ez a Novacoder srác őrült! Quake 2 Amigára?!), Shapeshifter, PCTask – ez valóban egy álomgép. Van továbbá még egy A600 S628 gyorsítóval, CD32, a múltban volt egy Amiga 2000-es is. A legtöbb barátomnak ebben a közösségben hasonló eszközei vannak. Nem igazán rajongok a PPC rendszerekért, Motorola kell, hogy érezzem az igazi Amigát!

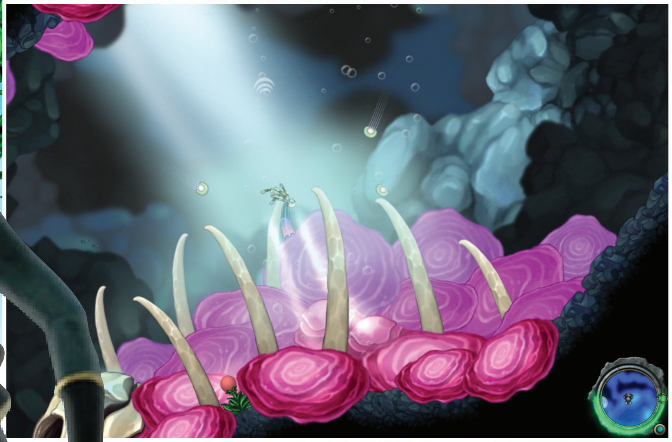
AM: Köszönjük, hogy válaszoltatok a kérdéseinkre, sok sikert kívánunk a továbbiakhoz!

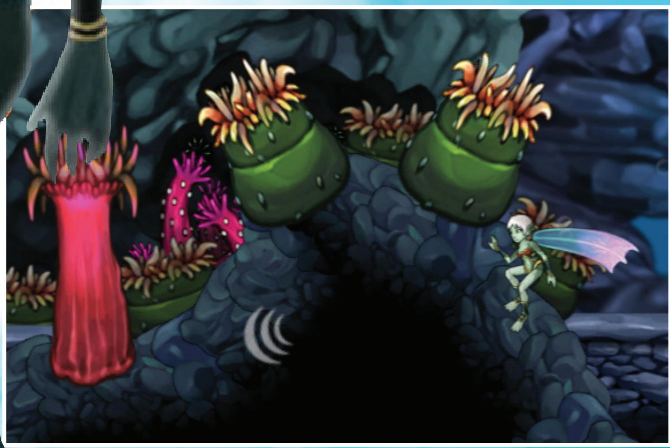
Dave: Üdv magyar barátainknak, köszönjük a lehetőséget!

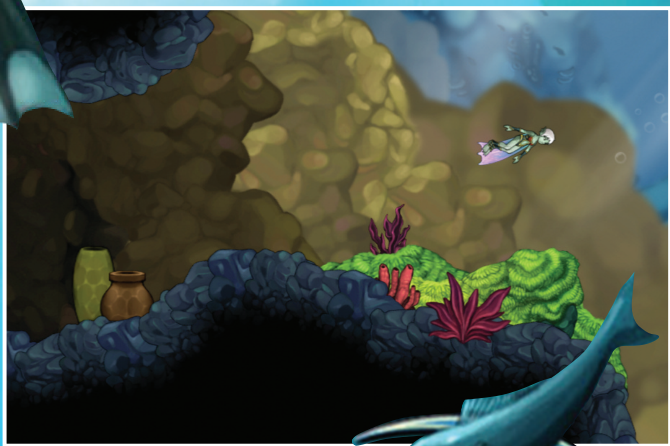




Az új generációs gépek hányatott sorsúak, ha jó játékokról van szó. Leginkább stratégiai és FPS lövöldözések átirataival kell beérnünk, ha nem valamilyen emulátor segítségével akarunk nosztalgiázni holmi platform-játékokkal valamely klasszikus konzol, vagy akár régi Amiga játékokat illetően. Ehhez képest üdítő színfolt, hogy egy iPad-re és Steam-en is megvásárolható játék AmigaOS4 és MorphOS verziójáról számolhatunk be.







Az igazsághoz hozzátartozik, hogy nem egy friss megjelenésről beszélünk, hiszen mindkét nextgen rendszeren évek óta elérhető a program, azonban talán nem mindenki ismeri. Ez pedig olyan „mulasztás", amit mindenképp illik helyretenni, lévén egy hihetetlen hangulatot árasztó programról beszélünk!
A BitBlot csapata igazán fantasztikus munkát végzett, amikor megalkotta ezt az openGL-engine-nel hajtott 2D-s grafikus rendszert, remek játszhatósággal és hihetetlenül atmoszférikus zenékkel megtámogatva.
A játék alapfelállás szerint oldalnézeti úszkálás egy vízi világban, ahol kisebb nagyobb logikai fejtörőket kell megoldani, ellenfeleket leküzdeni a továbbjutásért. A feladatunk, hogy felfedezzük ezt a hatalmas, tenger alatti birodalmat, a Mágia és az Ének erejével. Ezzel az utóbbi csavarral leginkább az Ocarina of Time c. játékhoz válik hasonlatossá bizonyos szempontból az Aquaria, azonban ez semmit sem von le az élvezetből. Gyönyörű, összetett és élő környezetben barangolhatunk, ahol mindenféle tengeri növények és állatok között kell felfedezünk és kibogozunk a továbbjutáshoz szükséges feladatokat, vagy megküzdenünk mindenféle ellenféllel.
Az Amiga verziók gyakorlatilag 1:1-ben megegyeznek a pc ill. iPad release-ekkel, értelemszerűen az irányítás a pc-s megoldást hozza. Sajnálatos, de érthető, hogy microA1-en nem indul el a játék, az alaplapi 32MB-os video RAM arra elég, hogy a BitBlot logó feltűnjön, aztán a program el is száll. Pegasos II-n már azonban, normális mennyiségű rendszermemóriával és megfelelő videókártyával (amin mondjuk 128 MB memória is akad), már nem nagy ügy a játék elindítása és használata. Mielőtt bárki feltenné a kérdést, nem, nem próbáltuk ki Classic Amigán, OS4 alatt, ZorRAM és Mediator combo-val, így nem tudjuk, elindulna-e egyáltalán, és ha igen, milyen sebességet hozna a játék. Be kell látnunk azonban, hogy a jelenkor számítástechnikája nem ragaszkodik az alapkonfighoz, vagyis inkább nincs egyértelmű alap hardver, ami minden esetben egyformán megfelelő lehetőséget biztosíthat.
Azt kell mondjam, a mai tucatjátékokat felvonultató dömping kimagaslóan egyedi és jó példánya ez a program. A hangulata egészen el tudja varázsolni az embert, és bár a legnagyobb része a játékidőnek az úszkálással telik, a remek grafika és hangok bőven kárpótolják az embert. **Reynolds**

ÉRTÉKELÉS

OS4 / MOS

GRAFIKA	5 PONT
HANG	5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	3 PONT

Erősségek

+ komplex, csodás grafika

Gyengeségek

– Óriási a hardverigénye

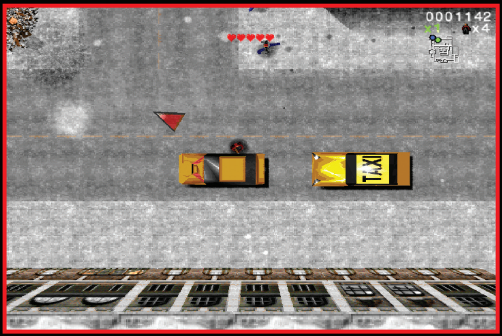
AQUARIA



Csendes a város, a lámpák fénye unottan ragyogja be a lassan sodródó autók árját. Hirtelen mindez a semmibe tűnik: csörömpölés, sziréna hangja veri fel a környéket, majd az utca egy sötétebb pontján reflektorok gyúlnak, kipörgő kerékkel startol egy sötét kocsi. Mögötte a következő kereszteződésnél rendőrautó száguld, hogy megállítsa a tetteseket, de már késő, a menekülők előnye egyre nagyobb, lassan elvesznek az éjszaka forgatagában…

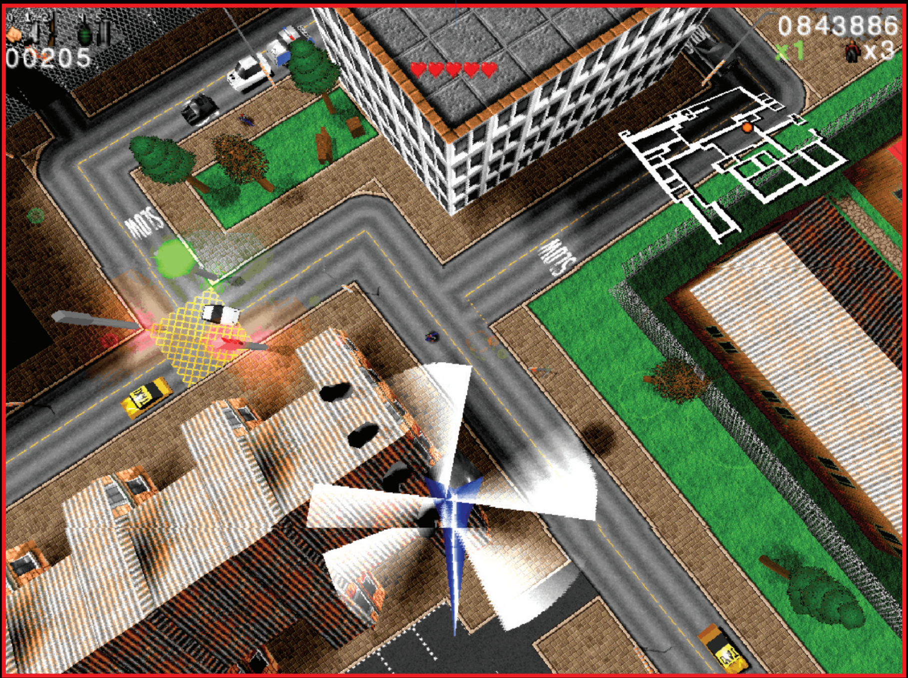
Annak idején, a Grand Theft Auto nagy siker volt pécés körökben, és jómagam például már dacból sem néztem meg azt a verziót. Savanyú volt a szőlő, hogy Amigán nem hogy ilyen, de a milliószor lerágott csont, a Lotus jellegű autóversenyek kora is végérvényesen leáldozott. És aztán egy pillanat alatt minden megváltozott, mikor az Apex Designs, élén James Daniels-szel megjelentette a Payback demó verzióját. Élénken él bennem a kép, hogy látva a képernyőfotókat nem nagyon akartam elhinni, hogy ilyen játékkal Amigán fogok játszani. Tűkön ülve vártam az első játszható demót, amely aztán teljesen magával ragadott. Jó, az erőforrás-igénye nem kevés volt, mivel 040/40 alatt épp-hogy csak megmozdult a játék, de akkor is. Lenyűgöző részletességű világban kószálhatunk, ahol remekül kidolgozott tárgyak, térkép biztosítják a hangulatot, ehhez hozzá jönnek még a NPC-k, „akik" benépesítik és élővé teszik a várost, illetve a remek effektusok, melyek segítségével még inkább odaragadunk a program elé, hiszen ilyen élvezetben kevés játék részesíti az elárvult Amigásokat.
A játék érthető okokból meglehetősen nagy terjedelmű, azonban a hangeffektusok, textúrák, objektumok száma alapján ez teljesen érthető. A program eredetileg három várost és egy deathmatch-arénát tartalmaz, azonban az Apex oldaláról új helyszínek tucatjai tölthetőek le. Az igazat megvallva, nem gondoltam rá, hogy ennyire nagy kultusza lenne a játékosok körében, úgyhogy engem igencsak meglepett a kiegészítő pályák igen nagy száma, azonban ez, és a játékban megtalálható pályatervező biztosítja a program még hosszabb élettartamát, lévén a szerkesztő program sokszínűségének és komplexitásának köszönhetően rendkívül változatos világokat teremthetünk.
A játék menürendszere egyébiránt igen jól áttekinthető. Érdekes, hogy van beépített többjátékos mód is, azonban sajnos ezt még ne LAN-os megoldásban várja senki, egy gépen lehet osztott képernyővel egymás ellen küzdeni, vagy közösen randalírozni.
Akció közben egyébként rengeteg jármű áll rendelkezésünkre, a különböző személyautó-típusok mellett busz, fagyis kocsi(!), tank, motorcsónak, sőt helikopter is a rendelkezésünkre áll, illetve van olyan küldetés, mikor egy teherautót kell elcsaklizni. Ahogy az illik, minden jármű saját fizikával és motorhanggal rendelkezik, ami még inkább segít növelni a hangulatot. Egy kissé meghökkentő „apróság", hogy a közlekedés szabályai a Brit Királyság hagyományait ápolják, így autóink jobbkormányos kivitelben futják az utakat és egyben balkézszabály van érvényben…
Számos fegyver közül választhatunk, ha kicsit ámokfutni támad kedvünk, vagy belecsapunk a küldetéssorozatok teljesítésébe. A puszta kezünktől a rakétavetőig igen sok eszközzel verhetjük vissza a rosszfiúkat, vagy a rend éber őreit, akik jelenléte egyébként megválasztható a játékkezdéskor, így több-kevesebb türelmet tanúsítanak irántunk később, akciónk közben. Ha nagyon fogy a türelem, és mindenképp meg akarnak állítani, még az úttesten is állítanak elénk barikádot, illetve keresztben rendőrautókat. Érdekes ötlet, hogy különböző bónuszokat lehet begyűjteni, ilyen a copkiller, vagy az irony bonus. Az előbbi gondolom valamelyest értelmezhető, az utóbbi abban az esetben jár, ha egy ellopott autó tulajdonosát likvidáljuk.
Apropó akciók. Az ugye nyilvánvaló, hogy a legtöbb küldetés során a feladatunk időre eljutni A-ból B-be, azonban akad olyan eset is, amikor követni, megfigyelni kell valakit, illetve vannak gyalog, épületen belül végrehajtandó feladatok is, ami ismét a környezet sokszínűségét mutatja. Az utcák is kellően felszereltek, villanyoszlopok, jelzőlámpák, fák, padok és egyéb tereptárgyak biztosítják a változatosságot. A vizuális élmény fokozása a második városban a havazás a harmadikban az éjszakai közvilágítás révén valósul meg, de a játékban ki-be kapcsolható blur-effektus és 3D-s forgatásos megjelenítés is.





A járművek vezetése elég egyértelmű, megegyezik az összes hagyományos felülnézeti autóvezetős játékkal (mindig az autó „szemszögéből" kell kanyarodni, gyorsítani és fékezni.) Kisebb furcsasága a játéknak, hogy a város betöltése közben megjelenik az egérpointer és ugyanakkor inaktívvá válik a képernyő, ezért ahhoz, hogy a játék irányítása megfelelő legyen, ekkor az egérgombbal kattintanunk kell egyet. Eredetileg csak 68K verzió készült a programból, majd a folyamatos frissítések között megjelent a WarpOS/Warp3D verzió is. Kijelenthető, hogy mindegyik verzió kellően jól kidolgozott, hibátlanul működnek Classic és NextGen rendszereken is. A grafika egyébként igen jól sikerült, sokféle textúra segít a részletesség biztosításában, a 3D engine jól teszi a dolgát, bár felfedezhetőek néha poligon-illeszkedési pontatlanságok, amik egyébként a játékélményt számottevően nem befolyásolják.
Az Amiga verzió után még több másik platformra is kijött a Payback, így elérhető például GameBoy Advance-re is, a Windows és Macintosh verziók mellett, sőt, GP2X port is készült belőle. Egy igen jól kidolgozott, kellően összetett, remek játszhatósággal felvértezett profi játék a Payback, ha eddig nem próbáltad ki, mindenképp csak javasolni tudom, az éjszakákon át tartó szórakozás egyértelműen biztosítva van.

Reynolds



ÉRTÉKELÉS
A1200/A4000

GRAFIKA 5 PONT
HANG 5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY 5 PONT

Erősségek
+ komplex, jól játszható, látványos

Gyengeségek
– nem a világ nagyobbik felében megszokott közlekedési szabályok érvényesek

DEMOLÓGIA

Sok szeretettel köszöntök minden kitartó Amiga felhasználót! A mostani Demológia témáját képező demo olyan színvonalú, hogy újfent ki kell mondjuk előtte, az általunk hőn szeretett Amiga egy csoda, amely ma is képes közösséggé kovácsolni a – legalábbis ezen a területen – hasonlóan gondolkodó embereket világszerte.

The Black Lotus: RIFT (2014)

Képes továbbá parázs viták kirobbantására mind a mai napig, hisz a megjelenésekor űrtechnikát is megszégyenítő tudása egyes helyzetekben ma is elgondolkodtatja az embert, vajon hogy tudtak a Jay Minerhez hasonló zsenik ennyivel előbbre járni mindenki másnál. Hisz a prototípusokat/komponenseket tekintve 30 évről beszélhetünk! Jövőre pedig a boltokba kerülésének is megünnepelhetjük a 30 éves jubileumát. Persze a többiek azóta behozták a lemaradásuk nagy részét, de könnyű annak, aki csak egy már kész, tökéletesen működő rendszert kell utánozzon. Meglátásom szerint, ha anno nincs az Amiga, akkor ez az OSX, amin a cikket szerkesztem, sem lehetne ilyen színvonalú. A winizé pedig soha nem is lesz. Egy szó, mint száz, kedvencünk óriási lökést adott a technikai fejlődésnek, még ha ezt sosem ismerné el a legtöbb a témával foglalkozó szakértő. Lényeg, hogy mi tudjuk.

De elég a szószátyár bevezetőből, jöjjön a Demológia soron következő alanya. A készítő TBL 8 éve produkálta az utolsó Amiga demot. Az akkor tönkrevert mindenkit és úgy hívták Starstruck. Valamiért – szerencsénkre – újra billentyűzetet ragadtak a fiúk és rittyentettek egy újabb döbbenetet, név szerint egy RIFT nevű demot. Tették ezt a Revision 2014 Amiga demo compo alkalmából. Elég annyit tudni a dologról, hogy ismét taroltak. A loader képernyő meglehetősen hosszú ideig látható, de ez szükséges ahhoz, hogy kicsomagolódjon, aminek ki kell és a prekalkulációk le tudjanak futni, hogy a memóriában meglegyenek azok a táblázatok melyek a későbbiekben jócskán felgyorsítják a különféle effektekhez alkalmazott számításokat. Stílszerűen egy fekete lótuszvirág szolgáltatja a hátteret a loading feliratnak. Aztán egy fehér, motion blur effektes forgó virágra vált a látvány, alatta dotmatrix szerű tbl felirattal. Nem várat magára sokáig a főcím sem, az egyszerű, nagy fehér karakterekből kiírt RIFT felirat hátterében egy fekete kosztümös női alak áll, fejét és arcát fekete kendő fedi. A képzeletbeli kamera a lábától indulva mozog felfelé. Aztán indul a mandula, érkezik az első komoly objektum TBL minőségben. Egy kékből fehérbe palettán dolgoztak a srácok, a látvány pedig egy nebula köd előtt mozgó, alakváltoztató kék kocka, melynek oldalai a zene ütemére domborodnak. Ugyanakkor az oldallapokat hiányzó felületek teszik tagolttá, így azok nem csak kidomborodnak, de a töréseknél fel is nyílnak. Ezzel is a címre utalva, mely rést, hézagot illetve törést jelent. Az egész történés alatt a zenében időközönként statikus zajok hangzanak fel, ilyenkor az egész kép vízszintesen bevibrál, mintha valami kontakthiba okozná. Nagyon cool látvány, főleg így, zenére időzítve. Rövid fekete képernyő után érkezik a credits lista, eddig sosem látott formában. A hátteret különféle éjszakai utcaképek adják nedvesen csillogó aszfalttal. Efelett lebegnek végig a készítők nevei, alattuk – mintegy a vizes úton tükröződve – a tükörkép, jócskán elmosva. A feliratok néha különféle alakzatokból álló sormintát vesznek fel, úgy, mint négyzet vagy invaders-figura, vagy akár forgó 3d drótvázmodellek. Én leestem a székről mikor először láttam. Döbbenet jól néz ki. Már éppen visszamásztam volna a székre, mikor olyan dolog következett, amitől kis híján az emeletről is lebukfenceztem, mert ilyet álmomban nem gondoltam volna. Egy ókori, női alakot ábrázoló szobor forog itt kérem szépen 3D-ben, de dombon ülő fűcsomó legyek, ha ez nem 3D voxel!!! Méghozzá nem a gyenge fajtából. Lehet, hogy ezt valójában az elején lerenderelte és itt „csak" a kirakásról gondoskodik, de akkor is! Ettől minden hozzáértőnek beremeg a lába. Oké, gondoltam, puskapor elsütve, jön még pár scroll, vagy ilyesmi és finito. Hát persze hogy nem. Következik egy olyan 3d mandelbrot – vagy arra kísértetiesen hasonlító – rutin, hogy a hajamat is letettem. Úristen, két perc alatt 3 stroke-ot kaptam. :D

Sebaj, azonnal lehűti a kedélyeket a címképernyőhöz hasonló hölgyemény. Éppen úgy bokától emelkedik a kamera. Ezúttal is valami szokványos ruci, kellemes női vonalak, aztán a fej egy aszott koponya. Brrr. . . Kissé leforrázza az embert, de ettől hatásos. Az ezt követő part egy sötét, mocskos szobába repít minket, ahol a hámló vakolat, a sötét ablakok és a padlón halmozódó törmelék nagyságrendileg a Silent Hill film bányászvárosát juttatja eszembe.

Nagyszerű effekt, ahogy egymás után betörnek az ablakok üvegei és fény árasztja el a szobát belülről. Máris haladunk tovább, méghozzá egy voxel táj felett repülve. Aki programozott már voxel rutint, az valószínűleg magától is rájön, a többieknek pedig megjegyzem itt: ez a minőség és sebesség ismét azt mutatja, hogy a TBL-es srácok megint rájöttek valamire. De hát mikor nem?! :) Na, ezek után már biztosan nem kell újabb rekordszagú részekre számítani, hisz a következő épp a greetings part. Hmmm, hogy egy 3d mélygarázsban vagyunk? Aha, az üdvözölt csapatok neve pedig graffitiként íródik ki az oszlopok közti falakra? Akkor visszaszívnám a fenti mondatokat, mert láttam én már sok jó greetings part-ot, de ez annál sokkal több. Igazából, ha valaki nem ismeri az Amigás csapatokat az nem is fogja észlelni ennek a résznek a szerepét, mert simán felér egy csúcseffekt résszel.

Az ezt követő éjszakai városkép magassága nagyjából a képernyő háromszorosa. Ezen fentről lefelé vándorol a kamera némi effekttel az előtérben. Az ezt követő balett táncos hölgyemény felemelkedik térdre borult testhelyzetéből, hogy néhány jól megkoreografált balett mozdulatot és piruettet követően ugyanoda térjen vissza. Ugyan előfordul néhány, a részletes z-buffer hiányából adódó vektorhiba, de ez még attól egy remekül összerakott rutin, ráadásul a korrekt z-buffer még a kezdeti 3d hardverek számára is túl nagy falat volt, nem hogy szoftver render esetén! Remek látvány, csakúgy, mint az ezt követő, mely az egyszer már megcsodált 3d mandelbrot dolgot mutatja sokkal közelebbről, elénk tárva az egészen apró részleteket is. Döbbenetesen jó. A dolog valószínűleg azért tud működni, mert „csak" 3d-s gömböket kell különféle méretekben a megfelelő helyre kirakni, na de mennyit? Gombócból is sok ez kérem szépen!

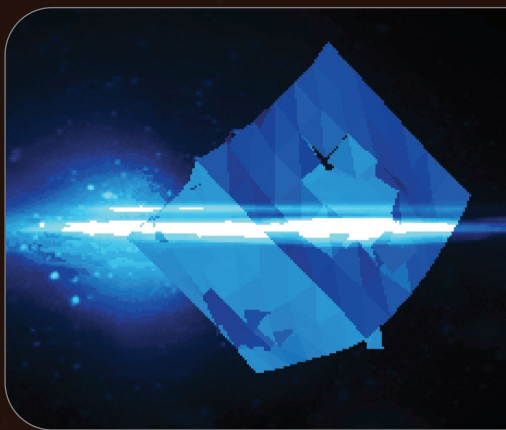
Eztán már csak egyetlen dolog marad, mégpedig végignézni egy csodás rózsa kivirágzását 3d-ben. A mozgás és a színek is tökéletesen el lettek találva. A befejező képen a kinyílt virágot látjuk, de ezúttal már színektől mentesen, feketében. A demot a helyszínen hangos ováció és taps ünnepelte. Összességében azt mondhatom, ez a demo bármelyik PPC kártyát igénylővel felveszi a versenyt, sőt, sok helyen le is alázza azokat. Erre képes manapság egy bivalyerős 060-nal szerelt retro AGA Amiga, amennyiben olyan elhivatott és fanatikus arcok dolgozzák meg, mint a TBL. Ez örök színfolt lesz már a classic Amiga repertoárban és ezért köszönettel kell adóznunk a The Black Lotus csapat tagjainak. Köszönjük srácok, abba ne hagyjátok!

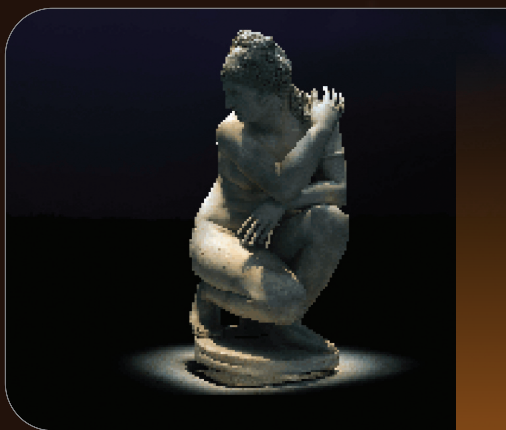
Nos, ennyi fért a mostani Demológia rovatba, találkozzunk a következő kiadásban is, ahol nextgen demókat is górcső alá veszünk majd. Köszönöm a megtisztelő figyelmet és mindenkinek boldog jubileumot! Amiga Rulez!

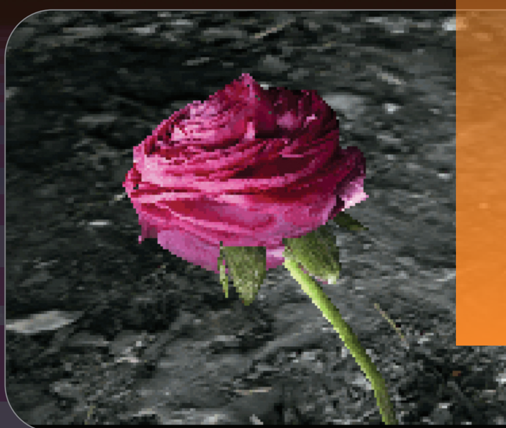
Maverick



The Black Lotus: RIFT


The Black Lotus: RIFT


The Black Lotus: RIFT



CD32. oldal



Bevett koncepció, hogy minden hardver megjelenésekor a kiadó cég promóciós célból felkarol egy szoftvert, vagy komplett franchise-t, amitől még jobb eladásokat remélnek. Nos, a CD32 megjelenésekor a Commodore a Psygnosis-t kérte fel, hogy biztosítson valami igazán ütős anyagot.

MICROCOSM









Az esetek túlnyomó többségében ugyebár a CD32-es kiadása egy játéknak nem sokban tért el az AGA, (rosszabb – bár ez mondjuk relatív - esetben ECS) verziótól. Nincs ugyebár trackloader és lemezcserélgetés, de esetleg van 256 színű intrókép, meg címképernyő, esetleg csilingel a háttérben némi MIDI-gyanús szintetizátorzene és pont. Na, a Microcosm nem ilyen. Onnan indulunk, hogy a teljes játék kb. 500 MB, ami markáns szeletét felemészti egy ezüstkorongnak. A pillanattól, hogy bekapcsoltuk a gépünk és behelyeztük a lemezt, igazi audiovizuális orgia tárul elénk a képernyőről és hangszórókból. Konkrétan az intro maga 5 percig fut, renderelt és digitalizált képkockák remek illesztésével és ennek megfelelően kellően filmszerű hangulattal.

Az alaptörténet szerint betörnek egy multiprofesszionális, csúcstechnikával dolgozó céghez páran, és ott némi randalírozás árán az Axion nevű szupertitkos anyagot próbálják elprivatizálni, egyfajta ipari kémkedést mutatva be. A dolog odáig működik, hogy sikeresen bejutnak, azonban az akció kudarcba fullad... Innentől a Fantasztikus utazás című sci-fi történet mentén haladunk tovább, miszerint lekicsinyítenek bennünket és egy szkafander, valamint spéci kabin segítségével kell egy emberi szervezet különböző pontjain bolyongva elpusztítanunk az azt roncsoló gonosz ellenséget.

A játék egészéről elmondható, hogy nem spóroltak az animációkkal, még az egyes helyszínek között is pre-renderelt folyosókon kell közlekednünk, miközben szól a jó kis techno mod a háttérben. Ja igen, a zenék mindegyike Protracker modul, gyönyörűen ki is törhető a játék adatfájljaiból... Érthető a megoldás, mivel a gép folyamatosan lapátolja az animációkat, így kézenfekvő, továbbá a hangulathoz is jól passzol a néha kicsit monoton, néhol meg gyermeteg tuctuc zene. Azért alapvetően illeszkedik a játék hangulatához, valószínűleg kevéssé lenne kedvezőbb hatása egy Brandenburgi Versenynek, vagy egy Mozart műnek.

Ami a játszhatóságot illeti, ott már vannak gondok véleményem szerint. A játék fő képernyője akció közben kevés érdemi adattal szolgál, ezek közül az egyik egy pontjelző számláló fenn középen, ami fekete háttér előtt sötétzöld számokkal dolgozik, ergó nem kimondottan jól látható. A másik pedig a pozícionáló „radar” balra lenn, ezen láthatjuk hol helyezkedünk el a képernyőn, hol kerüli ki a lövedékeinket az ellen és merre szórjuk el a semmibe vaktában elpuffogtatott skulóinkat. Ez az információhiány azonban még csak a kisebbik gond, a komolyabb problémát számomra inkább az jelentette, hogy az ellenfelek sebészi pontossággal lőnek mindig ránk, lövedékeik kikerülése inkább szerencse dolga, mint jó reflexeké. Ez aztán elég hamar megkeseríti a játékot, nincs meg az a hangulat, mint egy Stardust vagy Super Stardust alagútjában, ahol bátran pufogtathatunk az ellenre, hullik minden előttünk, ahogy illik.

És összességében itt van egy kis törés a szuperprodukció lendületében: ha levesszük az egyébként tényleg kellemes háttér-animációt, egy meglehetősen lecsontozott lövöldözős játékkezdemény marad, ahol az egyetlen fontos tényező, a játszhatóság sérül a leginkább.

Az intro hangulata miatt azért mindenkinek javaslom a kipróbálást, ha módja akad rá, de valószínűleg nem csak én jutok hasonló konklúzióra.

Reynolds

ÉRTÉKELÉS

CD32

GRAFIKA	5 PONT
HANG	5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	3 PONT

Erősségek

\+ Jól kidolgozott, csúcs grafika és hang

Gyengeségek

– Rossz játszhatóság

RETRO
DREAMS
CHALLENGE
METICULOSITY
HANDICRAFT
MEMORIES
PIXELS

RETREAM

IDEALS
PASSION
CREATIVITY
GRATIFICATION
ENGAGEMENT
GAMEPLAY
RIGOUR

Pixelek kultusza

1. rész

Valahol az Appennini-félsziget közepén, egy eldugott helyen van egy számunkra érdekes hálószoba. De vajon mi érdekes lehet egy olyan hálószobában, ahol nem egy geek-ről ábrándozó szende szűz hajtja álomra szőke hajzuhatagát? Mint ahogy egy népszerű elképzelés is tartja, csupán néhány évtizede még, a korszakalkotó hardver fejlesztések garázsokban születtek, a rajtuk futó programok pedig zömmel *„hálószoba programozók”* ama pihenésre is használt helységeiben.

www.retream.com

Történetünk elején ennek az olasz hálószobának a lakóját elbűvölték a 16 színnel megjelenő mozgó alakzatok, amiket egy C64 varázsolt a rákötött képernyőre. Lenyűgözték a játékok és a lehetőség, hogy a gép saját kreativitásának is terepévé válhat. Amikor első gépe eltávozott a működők sorából, már egyértelmű lépés lett volna számára a váltás a házi számítógépek következő generációjára, ám történetünk mellőzi a bevett sablonokat. Napjainkban ugyan mindez elképzelhetetlen lenne, de ekkor még csak nem is tudott a Commodore már piacon lévő elképesztő gépéről, az Amiga 500-ról. Így hát beszerezte második C64-es gépét, amit évekig nyúzott, míg végül rátalált arra, ami azonnal rabjává tette: az Amiga 1200-as *(fanfárok, kereplők, kórus).*
A programozással töltött évek mellett természetes döntés volt számára az informatikai szak választása az egyetemen. Azonban – sablonok ismét kíméljenek – hamar kiderült, hogy ezek a tanulmányok valójában nem érdeklik. Már a kezdetektől ott motoszkált benne a vágy, hogy valamit alkotnia kell ezeken a gépeken. Valami jelentőségteljesebbre gondolt, valami szórakoztatóra, valami játékra. Időközben az A1200-is feladta a küzdelmet a paradicsomszósszal átitatott, forrasztásokat kikezdő campobasso-i levegővel, így főhősünk ezután egy Amiga társaságában dédelgette tovább terveit.
Ahogy teltek-múltak az évek a 8-bites korszak hatásaival jellegzetesen átitatott alkotások egész sora került ki keze alól. A retro hatás annyira megragadta, hogy nemrég még a C64-hez is visszatért egy új játék erejéig, de többi alkotása is mind ugyanarról az érzésről árulkodik, a pixelek kultuszáról.
Ennyi bevezető után végre elárulhatjuk, hogy a következőkben Simone Bevilacqua a.k.a. Saimo számtalan forrásból merítő, mégis egyedi stílusú programjai között tallózunk.

1997 - MEMO (Aminet)



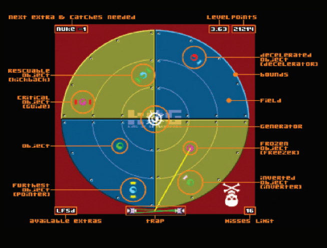
Az Amiga játékokból rippelt grafikák párosítása a feladat ebben a classic gépekre készült 17 éves játékban. Érdekességet elsősorban Saimonak jelent, mivel a programjai számára fokozatosan fejlődő keretrendszert ezen a játékon csiszolgatta, míg végül a sok éven át gányolt kódot 2011-ben teljesen újraírta (két hét alatt). A legutóbbi update 2013-ra datálódik, szóval egy egészen friss, jól támogatott alkotással van dolgunk :) Kellemes egy lemezes játék egy vagy két játékosnak, ahol az idősebb generáció könnyes szemmel mesélhet a kis lapok hátulján megjelenő figurákról a fiatalabbaknak. Ez színtiszta retro!

1998 - MOM (ingyenes)



Ez nem kifejezetten játék, hanem egy hordozható játékkonzol. Bizony, bármilyen elképesztő is, ez egy Gameboy-szerű szoftveres játékkonzol. A classic Amigán megvalósított emulátor egy virtuális, nem létező eszközt emulál, aminek elérhetőek fejlesztői eszközei és dokumentációi is. Inkább nem is kommentálnám...

2007 - KOG (ingyenes)



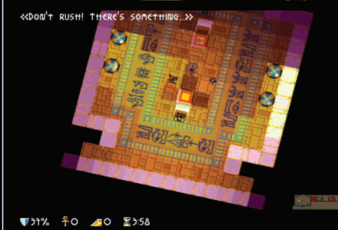


Egy forgószínpad közepéből kiáramló tárgyak csapdába ejtése a reflexek mellett a gyors helyzetfelismerési készségünket is erősen igénybe veszi. Ez bizonyítható is könnyen, mivel a KOG indítása után éppen ilyen nehézségekkel szembesülünk.

2009 - BOH (4.99 Euró)







„Rejtélyes, rejtvényes és még veszélyekkel terhes is az útvesztő, amelyben számtalan ellenség tenyészik, ahol a Gonosz Úr általunk enyészik. Ez az a hely, ahol koncentrációkészségünk, reflexünk és helyzetfelismerő képességünk mérlegre kerül, ez a hely a BOH világa!”
Valahogy így szól a marketing szlogen, ami Saimo első nagyléptékű játékát kelleti a neten, netfélen. Maga a cím, a program először létrehozott könyvtárának nevét hordozza, ami nem más, mint az olasz nyelven hanyagul odavetett *„nem tudom”*. Persze néhány perc után nemcsak tudni fogjuk, de érezzük is, hogy a játék ötlete olyan jól ismert címekből táplálkozik, mint a Wizard of Wor, az Alien Breed vagy a Chaos Engine.
A játékban felülről tekintünk egy – a feladatok szempontjából – kétdimenziós labirintusra, ahol csapdák és folyamatosan bennünket fürkésző szörnyek között kell az utat megtalálnunk a kijáratot rejtő terembe, ahol a ránk rontó főgonosz elűzését követően fejezhetjük be a szintet.
A nagy pixelekkel operáló 2D játékfelület körbeforog és minden irányba gördül, ahogy játékosunkat irányítjuk. A KOG-ban is megismert engine további érdekessége, a fények/árnyak kezelése. A különböző fényforrások, a forgó lámpák vagy lövedékek villanásai egy dinamikus, hangulatos környezetet hoznak létre.
A pályák szinte mindent tartalmaznak, amit egy ilyen játékban már láthattunk: ajtók, kulcsok, mozgólépcsők, leomló padlózat, tárgyak, felszerelések, stb. Az eredeti pályák egy kényelmes betanulási folyamat mellett érik el a komoly kihívást jelentő nehézségeket. Teljesítményünk fő jellemzője, hogy milyen gyorsan végzünk egy szinttel, melynek egy jó értékével egy online rekord listára is felkerülhetünk.
A játék olyannyira testreszabható, hogy a pályák grafikája, tartalma és a zene mellett még a menü is egyedi stílust biztosíthat. Számos *„téma”* áll rendelkezésre az alapjátékban is, de részletes információk állnak rendelkezésre saját babráláshoz is.
A manapság *„indie”*-nek nevezett független fejlesztések között is figyelmet érdemlő BOH mindenképpen megérdemli, hogy kipróbáljuk a letölthető demót. Platformok tekintetében ezen játékkal Saimo szakított a classic Amiga OS-el, de OS4 mellett AROS, Linux, MacOS és Windows verzió is elérhető, sőt egyet vesz mindet kap megoldásban. **Lázi**

AmigaONE X1000

SCORE : An original music program for AmigaOS by Lyle Hazelwood



A perfect score : AmigaONE X1000 and HDAudio hifi – Mitchie approved

AMI Store
amistore.net

A-EON
a-eon.biz